Poster Hediyeli
The Legend Of Zelda: Majora's Mask
VIKKI'NİN MACERALARI
Unreal TOURNAMENT
GAMEPRO Kasım 2000
GAMEPRO®
No. 13
Dünyanın En Büyük Multiplatform Oyun Dergisi
1 yaşındayız
EA SPORTS
FIFA 2001
50'den fazla oyun
• Midtown Madness 2
• Carmageddon TDR 2000
• NASCAR Heat
• Superbike 2001
• X-Tension
• Silent Scope
• Dino Crisis 2
• MoH Underground
• Destruction Derby RAW
• Vib Ribon
• Danger Girl
PlayStation • PlayStation 2 • Nintendo 64 • Dreamcast • PC • Online • Köşeler
KASIM 2000
2.500.000 TL
RetroFili
Yaysat No: 200011
TEKKEN TAG TOURNAMENT
PROSTRATEJİ REHBERİ
TONY HAWK'S PRO SKATER 2

İMG Bilişim Yayınları

Genel Müdür Yardımcısı
Latif Köksal
lkoksal@img.com.tr

Reklam Koordinatörü
Neşe Zencircioğlu
nese@img.com.tr

Reklam Grup Asistanı
Sema Öge Eskici
soge@img.com.tr

Müşteri Temsilcileri
Sıdıka Akyol
sakyol@img.com.tr
Sezin Erday
serday@img.com.tr
Hande Uyak
huyak@img.com.tr
Murat Osman Vanlı (Ankara)
ovanli@img.com.tr
Haldun Erim
herim@img.com.tr

Reklam Trafikeri
Melih Çelik
mcelik@img.com.tr

GAMEPRO®

Dünyanın En Büyük Multiplatform Oyun Dergisi

Sahibi
İhlas Matbaacılık Gazetecilik Yayıncılık San. ve Tic. A.Ş.

İhlas Holding Genel Müdür Yardımcısı
Ferruh Işık

İhlas Magazin Genel Müdürü
Mehmet Söztutan

Genel Yayın ve Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Musa Savaş

Yazı İşleri Müdürü
Murat Yıldız
myildiz@gamepro.com.tr

Yönetici Editör
Furkan Müderrisoğlu
furkanm@gamepro.com.tr

Editörler
Oğuzhan Özdemir ozi@gamepro.com.tr
Ersin Erenözlü erenozlu@gamepro.com.tr

Yardımcı Editörler
Alp Burak Beder abbeder@gamepro.com.tr
Hasan Başaran hbasaran@gamepro.com.tr

Yazarlar
Ahmet Usta gametech@gamepro.com.tr
Atalay Keleştemur atalayk@gamepro.com.tr
Fırat Akyıldız firat@gamepro.com.tr
Deniz Oktar deniz@gamepro.com.tr
Kaya Ali Sönmez kasonmez@gamepro.com.tr
Mahir Çipil cipil@gamepro.com.tr
Murat Oktay oktay@gamepro.com.tr
Murat Ünal munal@gamepro.com.tr
Sarp Erdağ serdag@gamepro.com.tr
Tuna Şentuna tsentuna@gamepro.com.tr
Umut Aydın uaydin@gamepro.com.tr

Sanat Yönetmeni
Mehmet Neşeli
mneseli@gamepro.com.tr

Sayfa Tasarımı
Kadir Kaymakçı
kkaymakci@gamepro.com.tr

GAMEPRO online
www.gamepro.com.tr

Webmaster Bekir Baysal
Asistanlar Üsame İldar Özdemir, Ömer Faruk Bilgen

İMG Bilişim Yayınları

Haber Merkezi İbrahim Özdemir iozdemir@img.com.tr
İdari Koordinatör Mustafa Eskici meskici@img.com.tr
Muhasebe Hıdır Olcar holcar@img.com.tr
Abone ve Dağıtım Sorumlusu Bünyamin Durmuş bdurmus@img.com.tr
Okur Hizmetleri Fatma Bayraktar fbayraktar@img.com.tr
Baskı Takip Sorumlusu Mansur Yılmaz
Baskı Rehber Matbaacılık (212) 652-5587
Dağıtım Yaysat

GamePro'nun Türkiye'deki tüm yayın hakları İhlas Matbaacılık GazetecilikYayıncılık Sanayi ve Ticaret A.Ş'ye aittir. Tüm hakları saklıdır. Kısmen veya tamamen yeniden basılması veya kullanılması yasaktır. Sanatsal çalışmalar, metinler, fotoğraflar, oyunlar ve video görüntüler dahil olmak üzere gönderilen tüm materyaller yayıncıya aittir. Gönderici bu materyalleri geri isteyemez; birer kopyasını bulundurmak zorundadır. GAMEPRO® ve NETPRO® isimleri ve logoları IDG Communications Inc'nin tescilli markasıdır. Nintendo 64, Super Nintendo, Nintendo, Virtual Boy ve Game Boy markaları Nintendo Inc'ye aittir. Dreamcast, Sega Saturn, 32X, Genesis, Sega CD ve Game Gear markaları Sega Inc'ye aittir. Sony PlayStation markası Sony Computer Entertainment Inc'ye aittir. 3DO markası 3DO Company'ye aittir. Atari Jaguar markası Atari Corp.'a aittir. NeooGeo markası SNK Home Entertainment'a aittir.

BİLGİ ve İRTİBAT

KASIM 2000, Yıl 2, Sayı 13

YAZI İŞLERİ

YAZI TESLİMİ editorial@gamepro.com.tr
Eğer genel olarak GamePro'nun tüm editörlerine ulaşmak istiyorsanız mektup@gamepro.com.tr adresine yazabilirsiniz.
YAZI TESLİMİ: Eğer GamePro'da yayınlanmasını istediğiniz makaleleriniz varsa bize gönderebilirsiniz. Elektronik olarak gönderilen makalelerin MS Word veya MS Word tarafından açılabilecek bir formatta olması gerekmektedir. GamePro'da yer alan makalelerdeki fikirler yazarlarına aittir. Yayınlanan ilanların sorumluluğu ilan sahiplerine aittir.

ABONELİK HİZMETLERİ

GamePro dergisinin bir yıllık yurtiçi abonelik bedeli 30,000,000 TL'dir. Yurt dışı abonelik bedeli 100 $'dır. GamePro'ya abone olabilmek için derginin içinde yer alan abone formunu doldurup posta ile bize yollayabilir veya (212) 454-2188'e faks çekebilirsiniz. Her türlü abonelik şikayetiniz, adres değişikliği ve aboneliğin uzatılması işlemleri için lütfen Abonelik Departmanı ile görüşünüz.
ABONE PROBLEMLERİ VE ESKİ SAYILAR
Bünyamin Durmuş, bdurmus@img.com.tr
Fatma Bayraktar, fbayraktar@img.com.tr

IDG

GamePro, bir International Data Group, Inc. (IDG) yayınıdır. Merkezi Boston'da bulunan IDG, bilgi teknolojisi konusunda dünyada en geniş kitleye ulaşan kuruluştur. BT sahasında dünyanın en önde gelen yayıncılık, araştırma, konferans ve fuarcılık şirketi olan IDG, 75 ülkede 290 bilgisayar gazete ve dergisi ile 700 bilgisayar kitabının yayıncısıdır. Ayrıca IDG, 55 ülkede 225 Web sitesini içinde barındıran IDG.Net www.idg.net vasıtasıyla Internet kullanıcılarına en büyük teknoloji ağını sunmakttadır. Her ay 75 ülkede 90 milyondan fazla kişi IDG'nin 290 dergi ve gazetesinden en az birini okumaktadır.

INTERNET: www.gameproworld.com

İMG

GamePro, Türkiye'de sektörel yayıncılığı başlatan ve bu alanda 20 yıldır öncülüğünü sürdüren İhlas Magazin Grubu (IMG)'nun yayınıdır. Türkçe, İngilizce ve Rusça olmak üzere 3 ayrı dilde 20 basılı, 3 elektronik yayın ile faaliyet gösteren IMG'nin ürünleri, yılda 6 milyonu aşan bir okuyucu kitlesince takip edilmektedir. Genç ve profesyonel kadroların dinamizmiyle giderek büyüyen İhlas Magazin Grubu, Uluslararası, Sektörel, Aktüel ve Bilişim olarak 4 ana başlık altında yayıncılık yapmaktadır.

INTERNET: www.img.com.tr

İRTİBAT

ADRES: GamePro Dergisi,
İMG Bilişim Yayınları,
İhlas Medya Center
29 Ekim Caddesi No: 23
34530 Yenibosna/İSTANBUL
TELEFON: (212) 454-2550
FAKS: (212) 454-2188
E-MAIL: gamepro@gamepro.com.tr
WEB: www.gamepro.com.tr

TEMSİLCİLİKLER

ANKARA TEMSİLCİSİ
Saadettin Ayhan
Tel: (312) 427-1501
Faks: (312) 427-3924
BURSA TEMSİLCİSİ
Lütfullah Uzun
Tel: (224) 211-3500 (5 hat)
Faks: (224) 211-3506
G.ANTEP TEMSİLCİSİ
Feyzullah Aslantürk
Tel: (342) 221-2460
Faks: (342) 221-2464
KONYA TEMSİLCİSİ
Metin Demir
Tel: (332) 238-1071-72
Faks: (332) 238-0174
İZMİR TEMSİLCİSİ
Ozan Bayraktar
Tel: (232) 489-0170 (pbx)
Faks: (232) 489-2993
DENİZLİ TEMSİLCİSİ
Yılmaz Yurtdüzen
Tel: (258) 242-7252
Faks: (258) 265-9036
KAYSERİ TEMSİLCİSİ
Mehmet Üzümcü
Tel: (352) 221-0639
Faks: (352) 221-0566

ISSN 1302-3705
GamePro'nun bütün yayın hakları İhlas Matbaacılık Gazetecilik Yayıncılık Sanayi ve Ticaret A.Ş.'ye aittir. Ayda bir yayınlanır.

İMG Bilişim Yayınları

PC WORLD
PC WORLD online
www.pcworld.com.tr

COMPUTERWORLD
COMPUTERWORLD online
www.computerworld.com.tr

GAMEPRO
GAMEPRO online
www.gamepro.com.tr

COMMAND & CONQUER™

RED ALERT™ 2

ELECTRONIC ARTS™
TÜRKİYE DİSTRİBÜTÖRÜ

ARAL İTHALAT LTD.ŞTİ.
Tel: 0212 659 26 73

ANA DAĞITICI: EKOL BİLGİSAYAR
Tel: 0212 212 83 55 - 56

DOSYA KONULARI

20 FIFA 2001
Futbol oyunları tarihinin vazgeçilmezleri arasına giren Fifa serisi, bu ay tüm ayrıntıları, tarihi ve teknik özellikleriyle GamePro'da.

UnRealist Dünya

26 Unreal Tournament
PC oyunları arasında en çok sevilenlerden olan Unreal Tournament, şimdi de konsolcuların kalplerini feth etmeye hazırlanıyor. İşte size oyunun başka hiçbir yerde bulamayacağınız ayrıntıları.

TİLKİ DELİĞİNDEN TAVŞAN DELİĞİNE

28 Vikki'nin Maceraları
Army Men: Sarge's Heroes'un cesur, yeşil saçlı dişi tilkisi Vikki, ortalığı dağıtmak üzere PS2'ye geliyor. Vikki bu sefer kendi macerasına atılıyor. Bahar aylarında karşımıza çıkacak olan güzel tilki, oynanıştan hikayeye bambaşka bir tecrübe sunmayı planlıyor.

Maskenin Arkasındaki...

30 The Legend of Zelda: Majora's Mask
Sevinin N64'çüler! Çünkü Legend of Zelda: Ocarina of Time'ın muazzam bir devamı geliyor. Legend of Zelda: Majora's Mask, N64 oyunları için açlık çektiğimiz şu günlerde ilaç gibi gelecek.

PROSTRATEJİ REHBERİ

100 **Tony Hawk's Pro Skater 2 (PlayStation)**
Meşhur kaykaycıların muhteşem hareketlerini yapmak bazılarımıza çoğu zaman kolay gibi gelmiştir. Aslında gerçekler hiç de öyle değil. Tony Hawk's Pro Skater 2'deki her şeyi bu rehberde bulacaksınız.

S.W.A.T.PRO

108 Strider 2, NCAA Football 2001, Street Fighter EX2 Plus, PlayStation Underground, Tenchu 2: Birth of the Stealth Assassins, Nightmare Creatures II, Fear Effect, X-Men Mutant Academy, Eagle One: Harrier Attack, Rampage Through Time, Spider-Man, Metal Gear Solid, Mobil 1 Rally, Wizard&Warriors, Ford Racing, Blair Witch Volume 1: Rustin Parr

ÖN BAKIŞ & İNCELEMELER

32 **Ön İncelemeler**
Giants: Citizen Kabuto, Baldur's Gate 2: Shadows of Amn, Cultures

38 **İncelemeler**
F.A. Premier League Stars, Midtown Madness 2, Carmageddon TDR 2000, NASCAR Heat, SuperBike 2001, High Impact Paintball, X-Tension, Fort Boyard Millenium, Flintstones Badrock Bowling

52 **Ön İncelemeler**
Spyro: Year of The Dragon, Jet Grind Radio, Starlancer, The World is Not Enough, Capcom vs SNK: Millenium Fight 2000, Soul Reaver 2

60 **İncelemeler**
Tekken Tag Tournament, Dynasty Warrior, Silent Scope

64 **İncelemeler**
Dino Crisis 2, Medal of Honor Underground, Destruction Derby RAW, Vib Ribbon, Hogs of War, NHL 2001, Bomberman, Alien Resurrection, Danger Girl, Nascar 2001

76 **İncelemeler**
Street Fighter 3: Third Strike, D2, F355 Challenge, Demolition Racer, San Francisco Rush 2049

KÖŞELER

6 Editörden

12 ProHaber

18 NetPro
Sega'nın yeni nesil konsolu Dreamcast için multiplayer hizmeti ile ilgili yazımızın ikinci bölümü. Dreamcast Online'da oynanabilecek oyunların performansı.

82 Konsol Dünyası
Bakalım bu ay konsol dünyasıyla ilgili ne gibi yeniliklerle karşılaşacağız? Bu arada "PS2'mi isteriiim".

84 Merlinin Kazanı
Sizlerin beğendiği oyunlara oy kullanarak belirlediği listelerimiz devam ediyor. Ayrıca oyun dünyasıyla ilgili taze haberler...

88 Web Portal
Web sitelerinin tanıtıldığı yeni bir köşe ile tekrar karşınızdayız. Yazarımız Mahir Çipil, ilginizi çekeceğini umduğumuz Web sitelerini inceliyor.

90 Dipsiz Deniz
Şu online dünyada neler oluyor? Yeni server'lar ve maalesef kapananlar, yazıda bulacaklarınız.

92 Online Gaming
Evet hepimiz Counter'ı deli gibi oynuyoruz ama Online Gaming sadece bu değil. Bu ay MSN Gaming Zone'u tanıtıyoruz.

94 SporBoard
Ofiste bu ay yaşananlar tam da Fifa 2001'in çıkışına yakın, elemanları tarih içerisinde kısa bir gezinti yapmaya zorladı.

96 GameTech
FPS tarzı oyunlardan sonra sıra geldi RTS'ye. Bu ayki köşemizde RTS'lerin arkasında yatanları ve ülkemizde gerçekleştirilen projelerin tanıtıldığı yeni bölümümüzü bulacaksınız.

99 Oyun Bahçesi
"Bir garip yazar" Alp Burak Beder'den "Bir garip hikaye"...

Oyun İndeks

Alien Resurrection 73
Baldur's Gate 2:
Shadows of Amn 35
The Legend of Zelda:
Majora's Mask 31
Bomberman 73
Capcom vs SNK 58
Carmageddon TDR 2000 44
Cultures 36
D2 78
Danger Girl 74
Demolition Racer 80
Destruction Derby RAW 68
Dino Crisis 2 64
Dynasty Warriors 2 61
F355 Challenge 79
F.A. Premier League Stars 42
FIFA 2001 20
Flintstones Badrock Bowling 40
Fort Boyard Millenium 39
Giants: Citizen Kabuto 32
High Impact Paintball 50
Hogs of War 71
Jet Grind Radio 54
Klonoa 2: Lunatea's Veil 58
Medal of Honor
Underground 66
Midtown Madness 2 38
Nascar 2001 75
Nascar Heat 46
NHL 2001 72
San Francisco Rush 2049 81
Silent Scope 60
Soul Reaver 2 59
Spyro: Year of The Dragon 52
Starlancer 55
Street Fighter 3: Third Strike ...78
SuperBike 2001 48
Tekken Tag Tournament 62
The World is Not Enough 56
Unreal Tournament 26
Vib Ribbon 70
X-Tension 51

EDİTÖRDEN

Yaşlandık

Artık biz de yaşlandık. Bir yıl sonunda nihayet bizlerin de bir yaşı var. Bir yılın sonunda dergimize şöyle bir baktığımda elde ettiğimiz değerin, sizlerin sevgisi ve ilgisi olduğunu anlıyorum. Yaptığımız iş sizlere oyun dünyasını tanıtmak ancak şu ana kadar aldığımız binlerce e-mail'e baktığımda çok daha farklı bir iletişimi sizlerle kurabildiğimizi görüyorum.

Mesela bir ara Quake III'ü tartışmıştık. Az daha meydan muharebesi yaşanacaktı. Daha sonra "Dreamcast mi iyi, PlayStation 2 mi?" fırtınası esti. Birkaç Dreamcast sahibi kanlarının son damlasına kadar sistemleri için mailler attılar. Haklı olarak derginin cildi sağlam olmadığı için beni fırçaladınız. Bizlerden ısrarla PlayStation CD'si beklediniz ancak bizler halen veremedik. Bazen posterlerimizi beğenmediniz, bazen oyun incelemelerimizden şikayet ettiniz. Elbette her yaptığımız göze batmadı; övgüye layık birçok iş yaptık. Dünyanın ilk The Sims oyunu oynayan editörleri olduk ve anında sizler için bir dosya konusu hazırladık. Dreamcast, PlayStation 2, Indrema ve en sonunda X-Box'ın sırlarını sizlere ulaştırdık.

Bunların hiçbiri geride kalmadı, Türkiye'nin dört bir yanında, binlerce GamePro severin arşivlerinde belki bir ömür boyu saklanacaklar. İşte bizim teselimiz ve ödülümüz. Daha nice yıllara diyorum.

Teşekkürler

GamePro'ya bugüne kadar onlarca arkadaşımızın katkısı oldu. Biz bu işe Kadir Kaymakçı, Oğuzhan Özdemir, Furkan Müderrisoğlu ile başladık. Daha sonra aramıza birçok arkadaş katıldı. Şu anda bizlerle birlikte dergiye emeği geçen tüm arkadaşlara teşekkür ediyorum. Ayrıca; IMG Bilişim Yayınlarının reklamcısından, sekreteryasına, habercisinden, online ekibine kadar bizlere katlandıkları için tüm mesai arkadaşlarımıza; bizlere daima en taze haberleri sundukları için Türkiye'nin öncü oyun firmalarından olan Aral İthalat'tan Zehra Hanım'a; ve tabii ki bizleri asla yalnız bırakmayan, gerek mail gerekse telefon veya mektup ile bizlere daima moral veren siz okuyucularımıza teşekkür ederiz. Aynı hızla yolumuza devam ediyoruz.

Saygılar.

Murat YILDIZ
myildiz@gamepro.com.tr

DOĞUM GÜNÜNÜZ KUTLU OLSUN

Gamepro çalışanlarına selamlar...Öncelikle doğum gününüzü (yani ayınızı) kutlarız.1 yıldır süper dergiler çıkarıyorsunuz. Umarım rotanızdan şaşmadan aynen devam edersiniz. CD´leriniz çok güzel olmuş. Ancak PSX CD´nizi hâlâ gözükmedi. Umarım yakın zamanda onu da görürüz. Ayrıca posterleriniz de harika. Ancak Tekken Tag Tournament posterini hala dört göz ve büyük bir duvarla bekliyoruz. Ayrıca Gamepro online ne zaman "test yayını" yazısından kurtulacak ve ne kadar zamanda bir güncellenecek? Sorularımız bu kadar. İnşallah cevaplarsınız. Saygılarımızla...

Engin ALKIN & Uğraş KARAKUŞ

Öncelikle bizleri tek hatırlayanlar olarak sizlere teşekkür ediyoruz. Evet bir yaşımızı doldurduk ve emin adımlarla ilerlemeye devam ediyoruz. Umarım sürekli beraber oluruz. PSX CD'si konusundaki açıklamayı daha önceden yapmıştım. Bir PSX CD'si yapabilmek için Sony tarafından lisans almış olmak gerekiyor. Bu lisans ise dergilere artık verilmiyor. Avrupa'da Sony CD'si veren birçok dergi artık bu işi durdurdu. Tekken Tag Tournament posteri herkes tarafından isteniyor. Ancak beğenebileceğiniz kaliteli bir resim halen elimizde değil. Basit bir posteri vermek istemiyoruz ve iyi birşeyler verebilmek için sizlerden biraz daha sabır diliyoruz. GamePro online şu anda faal olarak işliyor. Bazı ufak tefek aksaklıklar olduğu için Test Yayını ibaresini henüz kaldırmadık. İlginize teşekkürler.

O ŞİMDİ ASKER

Selamlar gamepro çalışanları ve derginin müptela okuyucuları, derginizi henüz iki aydır para ile satın alıp okumaktayım, daha önce arkadaşlarımın aldıklarını okuyordum, gerçektende derginiz mükemmel. Özellikle sadece konsol için bir dergi çıkaracağınızı yazmışsınız. İnanılmaz sevindim, kasım ayında askerlik görevimi yapacağım ve bu size ilk mail'im. Sanırım kasım 25 gibi asker olacağım bu mail'imi kasım sayınızda yayınlarsanız çok sevinirim. Şimdiden çok teşekkür ederim. Sorularıma gelince.

1) Öncelikle bende playstation var. Derginizde bu sık sık PSX diye geçiyor. Acaba PS ile PSX aynı şey mi? Ayrı ise bendekinin hangisi olduğunu nasıl anlarım ve bunların birbirinden üstünlüğü varmı?

2) ayrıca PS'ime aldığım oyunlar (genelde kopya) bazıları şak diye açılırken bazılarıyla ise cebelleşmem gerekiyor. Açılmıyor yada açılsada takılıyor (cd'ler çiziksiz) bunun nedeni benim PS'im arızalımı yoksa oyunlarmı bozuk (yanlış hızda çekim)gibi?

3) (bence) DC'ın grafikleri PS2 nin kat kat daha üstünde. Peki niye hala PS2 için daha büyük bir pazar oluşturuluyor. Yani bence DC'ın pahalı oyunları için DC'a bir chip takılınca (uyanık bilgisayar mühendislerimiz saolsun) oyunları ucuzlayacaktır+ eğer bir PS2 alacaksam eski PSim noolcak. Yani çöpemi atiim öyle olacağına eskisini getir yenisini götür gibi bir kampanya yapılamazmı?

4) Bilmem bilirmisiniz? Bir zamanlar arcadelerde bir oyun vardı Olimpiyatlar. Böyle bir oyun acaba PS için varmı ya da AOE2 gibi bir strateji oyunu yada Midtown Madness gibi bir oyun?

5) Xbox çıktığında eğer alırsak diğer oyun üreticileri de onun için oyun yapacaklar mı yoksa yanlızca microsoft un oyunlarını mı oynayabilecegiz?

6) Acaba sinematik kalitesinde oyunları ne zaman oynayabileceğiz? Madem DVDler CD'lerden daha üstün oyun üreticileri neden hala CD leri tercih ediyor? Sanırım DVD deki görüntüler çok daha üstün olacaktır yani en azından sinematik görüntüleri yakalayacaklardır sanırım (yoksa sorun sadece maliyetlermi) ayrıca bazı oyunlar (PS için) gelişse bile grafiklerinde bir gelişme olmuyor mesela NFS4 NFS5e 5 basar bence neden böyle?

7) Derginizin ekim sayısındaki posteri çok merak ettim ancak içinden poster yerine internet tv ile ilgili broşür çıktı kasım ayında iki poster vermenizi istesem acaba çok seymi istemis olurum son olarak PS için QUAKE2 çıkalı epey bi zaman oldu ama ben hala zevkle oynamaktayım yanlız bilgisayardaki gibi hilede yapabilmek istiyorum (yanlış anlamayın oyunu enzorderecede bile bitirdim) ama eğer incıvıbılıty yada god mod şifrelerini biliyorsanız söylerseniz çok sevinirim. sorularım biraz uzun oldu

univerzoom

>İstanbul Üniversitesi 13 Kasım Pazartesi
İşletme Fakültesi Oditoryumu 14:00 – 17:00

>Marmara Üniversitesi 15 Kasım Çarşamba
İbrahim Üzümcü Konferans Salonu 13:00 – 16:00

>İstanbul Teknik Üniversitesi 17 Kasım Cuma
Elektrik – Elektronik Fak. D.2012 13:00 –17:00

>Çukurova Üniversitesi 20 Kasım Pazartesi
Merkez Kütüphane ÇEAŞ Salonu 14:00 – 17:00

>Ortadoğu Teknik Üniversitesi 22 Kasım Çarşamba
ODTÜ Bilgisayar Kulübü
ODTÜ Kongre Merkezi A Salonu 13:00 – 18:30

>Dokuz Eylül Üniversitesi 24 Kasım Cuma
Kaynaklar Fakültesi Mühendislik Fakültesi 14:00 – 17:00

BÖLÜM I

>E – Home (Mp3, mikroskop, kamera,multimedia PC...)
>Hızla değişen ve yenilenen bilgisayar dünyası nereye doğru gidiyor?
>PC bileşenlerinde son gelişmeler (CD, DVD, CPU...)
>Yeni ekonominin bilişim sektörüne etkileri,
>Empa'nın yeni ekonomiye bakış açısı: ITlab

BÖLÜM II

>Network nedir?
>Network alt yapı çözümleri
>Sunucu nedir?
>Depolama ve yedekleme teknolojileri
>E-Ticaret ürünleri

www.empaitlab.com

empa ::: sorumluluk

ITlab

sanırım ama yayınlarsanız çok sevinirim kasım ayında askerlik görevimi yapmadan yazımı görebilmek çok hoşuma gider sizlere şimdiden çok teşekkür eder hepinize ayrı ayrı saygılarımı bildirir başarılar dilerim.
HALİL GÜRBÜZ/İSTANBUL

Merhaba Halil,

Yeni dergilerimiz yakında geliyor. Biliyorsun, geçen ay PC GAMES Life'ın ilk sayısını çıkardık. Bundan sonra da bir PlayStation dergisi çıkarmayı düşünüyoruz. Bu arada sana hayırlı tezkereler. Şimdi gelelim sorularını cevaplarına.

1) Merak etme her ikisi de aynı şey. Yani seninki de bir PSX.

2) Kopya oyunlarda bu tip problemler yaşaman doğal.

3) PlayStation 2'nin grafik motoru Dreamcast'den çok daha iyi. Öte yandan Dreamcast için oyun programlamak çok daha kolay. Her ikisinin de grafik yönünden başa baş oldukları söylenebilir. Ancak PlayStation 2 için geliştirilmiş olan oyunlara bakarak net birşeyler söylemek imkansız. Sonuçta bir yıl içerisinde çok daha iyi grafiklere sahip oyunlar piyasaya çıkacaktır.

4) Şu anda ortalıkta bir Sydney 2000 fırtınası esiyor. Bence aradığın oyun bu olabilir. Midtown Maddnes tarzı oyun için ise kesinlikle Driver'ı tavsiye ederim. Şu anda ikincisi yolda.

5) Birçok oyun üreticisi X-Box için oyun yapacaklarını önceden duyurdu.

6) DVD ve CD yalnızca birer medyadır. Oyunun kalitesi ile doğrudan bir ilişkileri yoktur. Yani bir oyunu 5 CD'den yapmak ile bir DVD'den yapmak arasında bir fark yok. Sinematik görüntülerden kastınız gerçek gibi olan oyunlar ise, grafik motorlarının biraz daha gelişmesini bekleyeceğiz.

7) Dergimizin Ekim sayısında poster bulunuyor. Bir yüzünde In Cold Blood, diğer yüzünde ise Spider Man bulunuyor. Sanırım satın almış olduğunuz dergide eksiklik var, konuyu abone departmanı ile görüşürseniz size yeni bir dergi gönderirler.

PS2 GELİYOR MU?

Selam tüm gamepro çalışanları! Bu maili yayınlansın diye atmadım. Sadece Allah aşkına şu soruma cevap verin??? ps2 ne zaman çıkacak?
a) 15 kasım
b) 24 kasım
c) 24 kasımdan sonra
d) hiçbiri
Lütfen acele cevap bekliyorumm... Ayrıca içinde 30 GB'lık hard disk ve modem olacak mı? Haa bu arada, bu ay (ekim sayınızda) mailimi yayınlamışsınız -çok teşekkürler- ünlü oldum oley oley!:) yeni derginiz de hayırlı olsun!
KESTANE KEBAP ACELE CEVAP!
Doğan Tezcan

Merhaba Doğan,

Senin şahsında tüm okuyucularımıza ve PlayStation 2 bekleyenlerine cevap veriyorum. PlayStation 2 büyük bir ihtimalle Kasım ayının sonunda Türkiye'de olacak. Geçtiğimiz haftalarda yapılan Home Electronics fuarında ziyaretçiler zaten sistemi görme ve oyunlarını oynama şansını elde ettiler. PlayStation 2 muhtemelen orjinal haliyle satılacak. Ancak sabit disk ve modem opsiyonları zaten üzerinde bulunan genişleme portları ile uygulanabilir. Bu arada iki defa ünlü oldun. Tebrik ederim.

TÖRNEMENTİM NERDE?

Selam Gamepro
Hemen sorularıma geçiyorum...
1-Gamepro Online ne zaman açılacak?
2-Playstation 2 Türkiye'ye vurdu.Eski Playstation'ı geri verip Playstation2'yi alın gibi
bir kampanya var mı?Ya da olacak mı?
3-Playstation'daki bütün cd ve donanımları Playstation2'de kullanabilecekmiyiz?
4-Törnement posteri nerde kaldı? (Tekken)
5-Cd'nizde daha fazla program ve daha zevkli oyunlar verseniz daha iyi olur. (Cd'nizde Pinball oyunlarının bazılarıyla Age Of Empires'tan başka oyun beğenmedim)
Bu yazıyı derginizde yayınlamayacağınızı biliyorum fakat cevaplarınızı e-mail olarak göndermenizi rica ederim. Şimdilik söyleyeceklerim bu kadar. Bugün kafam karışıktı fazla yazamadım. Aklıma soru ve eleştiri geldikçe size yazacağım.
Görkem Tüzüner

Merhaba Görkem

1. GamePro online şu anda zaten açık gibi. Yalnızca bazı ufak tefek aksaklıklar olduğu için test yayını ibaresini kullanıyoruz.

2. Muhtemelen olmaz gibi. Çünkü halen PlayStation için oyunlar yapılmaya devam ediyor ve PS One ile Sony ilk PlayStation'a destek vermeye devam edeceğini zaten duyurdu.

3. Evet PlayStation'a ait tüm donanımları PlayStation 2'de kullanabileceksiniz.

4. Biz de bilmiyoruz nerede kaldığını. Ancak en kısa zamanda duvarlarınız süsleyecek.

5. Zevk kişiden kişiye göre değişir. Mesela ben Minesweeper oyununu çok severim ancak birçok insan nefret eder. CD'de verilen tüm oyunların hoşuna gidebilmesi imkansız. Bak zaten kendine göre birkaç oyun bulmuşsun bile.

Kim demiş dergide yayınlamayız diye. Kafan sakin olduğun da yine yaz.

yimpaş 'ın 18.Yıl indirimleri...

"Nemelazım" demeyin, ne lazımsa alın!

Alımlı fiyatlar!

Sadece indirim günlerinde... Ve sınırlı sayıda...

Galaxy® COMPUTER

Intel Celeron 600 Mhz

477.500.000 TL KDV dahil

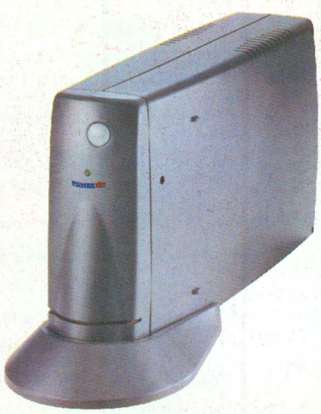
DONANIM: Intel® Celeron™ 600 Mhz İşlemci, 64 MB SDRAM, 10.2 GB Harddisk, 8 MB Tümleşik Ekran Kartı, 50xCD-ROM sürücü, 15" Monitör, 56K Fax/Modem, 240 W hoparlör, Windows 98 Türkçe, Yimpaşnet 1 yıl sınırsız

400 VA Kesintisiz Güç Kaynağı

39.270.000 TL KDV dahil

600 VA	1000 VA	2000 VA
52.530.000 TL	94.760.000 TL	181.500.000 TL

POWERyim



DÜŞ SOKAĞI

Canon BJC 2100 Renkli Yazıcı

63.900.000 TL KDV dahil

CASIO
Boş CD
370.000 TL

HP 640C Renkli Yazıcı

59.900.000 TL KDV dahil

ALEYKÜM SELAM

Selamunaleyküm GamePro ve Murat abi. Lafı uztmaya gerek yok, hemen sorulara geçiyorum;
1-Tony Hawk gibi bir idolümün (yanlış duymadın) posterini verebilirmisiniz?
2-NFS 6 ne zaman çıkacak?
3-Alp Burak abim 'Oyun Bahçesi' sayfasında yazı yazarken nereden ilham alıyor?
4-M.Schumacher abim F1'de şampiyon oldu. Yorumun nedir ve hangi ekibi tutuyorsun?
Sorularım bu kadar Umarım yanıtlarsın. Görüşmek üzere...
Bahadır Blastoise Akman/İstanbul

Merhaba Bahadır,

Uzun süredir sesin soluğun çıkmıyordu. Nerelerdesin yaw, bak ayıp ediyorsun. Neyse olmasın bir daha.

1- Veririz. Mesela önümüzdeki ay hazırlamaya çalışırız.

2- Sanırım biraz zaman alır. Öncelikle Motorcity'nin çıkmasını bekleyeceğiz. NFS 6'da oldukça radikal değişiklikler bekliyorum. Aslında herkes bekliyor. Artık yalnızca grafik motorundaki yenilikler ile yetinmek istemiyoruz. Mesela daha başarılı bir hasar modellemesi, daha değişken parkurlar, farklı oyun modları vs.

3- Walla kaynak neresi bilmiyorum. Sanırım kendisine sorman gerekiyor. Bana söylemedi.

4- Bu konuda yorum yapamıyorum. Sağlık Bakanı, F1 yarışlarının sağlığa zararlı olduğunu söylüyor. Gençleri sigara içmeye teşvik ediyormuş. Şimdi konuşursam hoş olmaz yani. Sen de fazla izleme, maazallah tiryakisi olursun.

Görüşmek üzere.

PS2 Mi, DC Mi?

Tüm Gamepro çalışanlarına selamlar. Derginizi ilk çıktığı günden beri alıyorum. Gayet güzel oluyor yolunuza aynen devam edin. Şu ülkeye böyle armağan kimse vermez. Şu an hem PC hemde PSX sahibiyim. Yeni çıkan ve sizin incelediğiniz tüm oyunları almaya çalışıyorum. Param varsa orjinal oyun alıyorum. Fakat yoksa kopya oyunlar bana Lara dan bile daha çekici. Eee öğrenciyiz tabi olacak o kadar. Sahi ya şu Lara'yı ne diye bu kadar eleştiriyorsunuz? Hadi Lara'yı geçtik sizin serinin en kötüsü olarak nitelendirdiğiniz TR3 ben ve arkadaşlarımca en iyisi. Bir başkası; görüşünüzce serinin en iyisi The Last Revolation'da bizce berbat. (lütfen zevkler ve renkler tartışılmaz demeyin oyun oynamak artık bir yaşam biçimi oldu çıktı. (biraz karıştı ama idare.)) Tamam belki mısır macerası çok esrarlı ve yaşanmaya değer olabilir ama EiDOS ve CORE DESİNG öyle bir yapmışlar ki yani ancak bu kadar itici olur. Ya bizde eleştirdik galiba. Neyse bırakalım şu abuk sabuk oyunuda sorularıma geçelim. Hem bu oyunuda daha kimse oynamaz zaten. İzninizle:
1-Celeron 366, 3dfxVoodoo2, 15gb hdd, 56k f/m, 64bit ses k., 40x cd-rom, 64mb sd-ram ve 15"monitor gibi özelliklerinde bir PC'nin ne gibi upgrade'lere ihtiyacı var?
2-PlayStation 2 bir öğrenci için uygun mu? Hayır cd lerinin kopyalanamayacağı söyleniyor da ve de hal böyle olursa güçlükle aldığımız Ps2'nin ancak 3-5 oyununu alabiliriz. Sizce iş nereye varır?
3-Ps2 ve DC'nin şöyle kıran kırana bir karşılaştırmasını yapmayı düşünüyormusunuz? Bence düşünseniz iyi olur çünkü herkes iki arada bir derede kalmış. (DC Türkiyede pek tutulmadı ya neyse.)
4-Ha bu arada TTT posteri nerede? Kaç aydır oyalıyorsunuz. Vereceksiniz verin kardeşim şu posteri.

5-Bu bir soru değil öneri biz sizden sayfa sayısını beklerken siz fiyatı uygun gördünüz hayırdır inşallah. (BİR RİCADIR.) Bi de bu ay CD'nizin içine SHAKiRA'nın ekran koruyucusunu, hayatını, resimlerini falan koyabilirmisiniz? (lütfen)
Şimdilik bu kadar. Bi dahaki ayda buluşuncaya dek HADİ HOŞCAKALIN...
EMRE DUMAN / İSTANBUL

Merhaba Emre

Tomb Raider serisi üzrerine kitap bile yazılır. Bunu uzun uzun tartışmaya gerek yok. Öte yandan Eidos'un artık sıktığı bir gerçek. Firma şu anda yalnızca Tomb Raider serisi ile anılmaya başlandı. Bizce yeter artık. Gelelim sorularının cevaplarına.

1. Sanırım işlemci konusunda bir değişiklik yapman gerekiyor. Diğer bileşenler günümüz uygulamaları için gayet yeterli. Belki daha yeni bir ekran kartı almayı da düşünsen iyi olur. Artık 3D hızlandırıclar yerine doğrudan 3D hızlandırma desteğine sahip bir ekran kartı (TNT, GeForce, Radeon, Matrox veya yeni nesi Voodoo'lardan birini düşünebilirsin) almak daha mantıklı.

2. PlayStation 2'nin oyunları konusunda net birşeyler söyleyemiyorum. Ancak hem DVD ve VCD izleyebilme ve müzik CD'si dinleyebilme özellikleri açısında evde yalnızca oyuncuların değil diğer aile üyelerinin de ilgisini çekebilecek bir ürün.

3. PS 2 DC'nin teknik özelliklerini sanırım biliyorsunuz. Belki bir süre sonra sistemlerin genel özelliklerinden ziyade, piyasadaki konumları ve sistemler için yapılmış olan oyunlar konusunda bir karşılaştırma yapılabilir.

4. Wayy, hemen tavır. Dördüncü soruya kadar gayet halim selim biriydin sen Emre, n'oldu sana böyle. Tamam tamam verecez, merak etmeyin.

5. Ooo Emre'ciğim sen birden açıldın, sana arkadaşları gönderecem, bir güzel döv rahatla istersen. Hehe, şaka bir yana fiyat konusundaki artış bizleri de üzdü. Ancak dergimiz reklamdan ziyade bayii satışı sayesinde kendini kurtarabiliyor. Zarar eden dergilerin uzun ömürlü olmadıklarını siz de görmüşsünüzdür. CD'mizde değişik köşeler açmayı düşünüyoruz. Önerileriniz değerlendirilecektir.

Fikirleriniz Bizim İçin Önemli!
Bu dergi sizlerin, dolayısıyla içinde neler bulunmasını istiyorsanız bize yazın. Mektuplarınızı,

GamePro Dergisi
İhlas Medya Center,
29 Ekim Cad. No: 23
34530 Yenibosna/İstanbul

Veya, mektup@gamepro.com.tr
e-mail adresine gönderin.

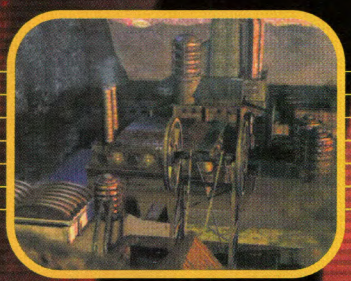
Tüm mektupları yayınlamamız imkânsız ve özel olarak cevaplar gönderemiyoruz.

Birbirine düşman 4 büyük güç...
Tetikte bekleyen yüzbinlerce asker
Ve tüm bunları önleyecek olan tek kişi

IN COLD BLOOD

3 CD

POSTER HEDİYELİ



~~55$~~ DEĞİL SADECE 18,49$ (KDV DAHİL)

ODYSSEY entertainment

Büyükdere caddesi
Hür Han Kat.4
15/A 80260 Şişli
İstanbul
Tel: (0212) 233 10 50-51
Faks: (0212) 219 00 85

ORİJİNAL TAM SÜRÜM

Ubi Soft ENTERTAINMENT
www.ubisoft.com

Design : F © 2000 Revolution Software Ltd. All rights reserved. ©c A UNIVERSAL STUDIOS NETWORK.

Kasım'da Gazete, Dergi Bayilerinde ve Bilgisayar Oyun Satış Noktalarında

NINTENDO Yeni Sistemlerini Tanıttı

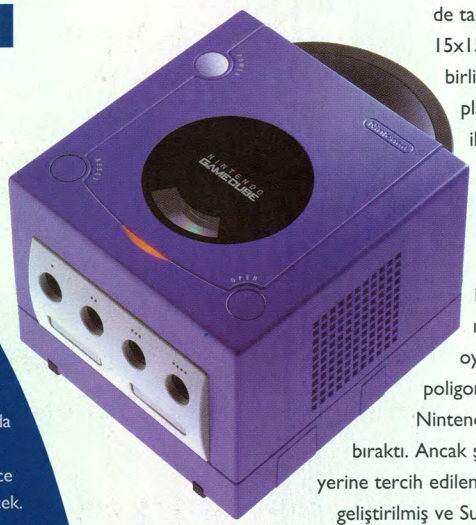
Game Boy Advance ve GameCube (Dolphin), SpaceWorld 2000'e ağırlıklarını koydular.

Nintendo'nun Tokyo'da her yıl düzenlediği SpaceWorld organizasyonu her zaman ilgi çekici olmuştur. Ancak bu yıl Nintendo'nun iki yeni sistemini duyurması SpaceWorld'ün önemini daha da artırdı. Bu sistemler GameCube ve Game Boy Advance.

Nintendo'yu yakından takip edenler GameCube'u Dolphin adıyla önceden de tanıyordur. GameCube isminden de anlaşılacağı gibi bir küp şeklinde ve 15x15x11cm gibi küçük boyutlara sahip. Cihaz, Japonya'da beş adet oyunla birlikte Temmuz 2001'de satışa sunulacak. Amerika Birleşik Devletleri için planlanan tarih ise Ekim 2001. Mayıs ayında gerçekleştirilecek E3 fuarında ilk ABD gösterimi yapılacak olan GameCube'un fiyatı konusunda ise şu an için herhangi bir açıklama yapılmadı.

GameCube'un kalbinde IBM ile beraber yapılan çalışmalardan ortaya çıkan PowerPC temelli ve 405 MHz hızında Gekko mikroişlemci bulunuyor. İşlemci yüksek üretim teknolojisi sayesinde özellikle oyunlardan iyi bir performans elde edilmesi için optimize edilmiş. Nintendo'nun tahmini hesaplarına göre GameCube, kaplamalar, kompleks modeller ve oyun içindeki bütün grafiklerle birlikte saniyede 6 ile 12 milyon arasında poligon çizebilecek.

Nintendo en sonunda daha önceki TV konsollarında kullandığı kartuş sistemini bıraktı. Ancak şirket yeni sisteminde compact disk de kullanmıyor. Bunların yerine tercih edilen yeni optik disk teknolojisi Matsushita tarafından geliştirilmiş ve Super Mario 64 kartuşların yaklaşık 190 katı bir kapasiteye sahip. Sekiz santimetre çapındaki bu optik diskler standart CD'nin yaklaşık iki katı büyüklüğünde veri saklayabiliyor, ancak bunun DVD'lerin yarısı kadar olduğunu da unutmayalım. Nintendo Ar-Ge bölümü sorumlusu Genyo Takeda yaptığı açıklamada kullanacakları disklerin yeni bir standart olacağını ve 21. yüzyılda birçok oyun sisteminde bulunacağını söyledi. Takedo ayrıca Matsushita'nın patentli teknolojisi sayesinde kopyacılığa karşı da etkin önlemler alınacağını sözlerine ekledi.

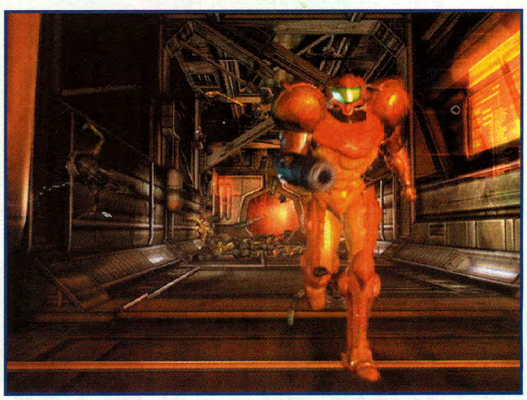


Nintedo GameCube, Japonya'da mor, gümüş, metalik bej, siyah ve frambuaz olmak üzere beş ayrı renkte piyasaya sürülecek.

GameCube için hazırlanan gamepad'de sekiz tuş, iki analog stick ve bir dört yönlü pad bulunuyor.

GameCube'da joystick, gamepad ve joypad'ler için toplam dört adet controller port'u bulunurken, hem 4 megabit "digicard", hem de Matsushita'nın önerdiği 64 MB'lık SD bellek kartlarının kullanılabildiği iki adet harici bellek slotu bulunuyor. Kullanıcılar isterlerse cihazın altına ürün için hazırlanan modemi takıp 56K ya da kablo hızında Internet'e ulaşabilecekler. Sistem, taşınabilir olarak düşünülmemesine rağmen taşıma kolu sayesinde oldukça portatif hale geliyor.

Mario'yu oyunseverlere kazandıran Shigeru Miyamoto yaptığı konuşmada GameCube'un yeni gamepad'i hakkında bilgi verdi. Gamepad'de sekiş tuş, iki analog stick ve bir dört yönlü pad bulunuyor. Cihazın sağında bulunan yeni, sarı renkli "C-Stick", N64'lerde bulunan C tuşlarının geliştirilmiş bir versiyonu. Büyüklüğü artırılan A ve B tuşlarının yanında ise X ve Y butonları bulunuyor. Öte yandan L, Z trigger'ları cihazın ön tarafına yerleştirilmiş. A tuşunun diğerlerinin ortasına yerleştirilmesinin belli bir amacı olduğunu söyleyen Miyamoto, oyuncuyu tek bir tuşla bile oldukça eğlendirebilecek oyunlar tasarlamak istediğini ifade etti. Öte yandan sistemin Japonya'daki piyasaya çıkışına yetiştirilmesi planlanan kablosuz gamepad Wavebird de oyunseverlere duyuruldu.



Metroid'den Samus, demoda gösterilen Nintendo karakterlerinden birisi. Ancak şu an için herhangi bir Metroid oyununun duyurusu yapılmadı.

Nintendo, SpaceWorld 2000'de ayrıca GameCube için hazırlamakta olduğu oyunlardan interaktif olmayan görüntüler sundu. Bunların arasında The Legend of Zelda, Metroid, Pokémon, Star Wars, Perfect Dark, Luigi's Mansion ve Wave Race gibi oyun-

Sony'nin Zayıf Yazılım Desteği

PlayStation 2'nin Avrupa çıkışının ertelenmesine çok da fazla üzülmemek gerekiyor. Sistem belki ABD'de yakın zamanda piyasaya çıkacak, ancak konsolu alanların oynayabilecekleri sadece tek bir oyun hazır hale gelebilecek. Bunun sebebi ise Sony'nin oyun yapımcı firmalarla olan ilişkileri. Şirketin konuyla ilgili yetkilisi Phil Harrison, yaptığı açıklamada toplam 32 oyunun PS2'nin piyasaya çıkış tarihinde hazır olacağını söyledi. Ancak Harrison bunların içinden sadece bir tanesini piyasaya sürebileceklerini açıkladı. Durum onu gösteriyor ki diğer oyunların yıl sonuna kadar raflardaki yerlerini almasını beklemek fazla iyimserlik olur.

Songboy Sorunu Çözüldü

Nintedo ile SongBoy.com (şimdiki adıyla SongPro.com) şirketin ürettiği ve Game Boy'lara takılabilen dijital mp3 player'ların kullanımı konusunda bir anlaşmaya vardılar. Böylece Game Boy'larda mp3 formatında müzik dinlemek mümkün oluyor. Konu hakkında daha detaylı bilgiyi www.songpro.com adresinde bulabilirsiniz.

EA'den Harry Potter Oyunları

J.K. Rowling'in ünlü roman kahramanı Harry Potter, Electronic Arts ile oyun dünyasına giriyor. Şirket geçtiğimiz günlerde yapılan bir anlaşmayla hazırlayacağı Harry Potter oyunlarının yayın ve dağıtım haklarını satın aldı. EA'in İngiltere ofisindeki çalışanlar hazırlayacakları ilk oyun için J.K. Rowling ile birlikte uğraş verecekler.

lar yer alıyor. Ayrıca Miyamoto'nun hazırlamakta olduğu Super Mario 128'in gösterişli demosu oyunseverlerin beğenisini kazandı. Demoda 128 adet Mario 3D bir ortamda birbirleriyle etkileşimli olarak hareket ediyorlar. En etkileyici olanı da saniyedeki kare oranının 60'la başlaması ve 45'in altına hiç düşmemesi.

SpaceWorld 2000'de duyurulan bir diğer oyun cihazı ise Game Boy Advance. Game Boy Advance, Game Boy'un iki yıl süren ve yıkılması imkansız görülen saltanatını yıkacağa benziyor. GBA, 8.3'e 14 santimetre ölçülerinde ve 32 bit'lik bir işlemciye sahip. 240x160 büyüklüğünde bir ekrana sahip olan cihaz, önceki Game Boy ve Game Boy Color oyunlarını da destekleyecek. GBA, iki adet AA pil ile 15 saat boyunca çalışabileceği gibi GameCube'un gamepad'i olarak da kullanılabiliyor. Şimdiye kadar açıklanan oyunlar arasında Mario Kart Advance, Konami'nin PlayStation'dan tanıdığımız oyunu Silent Hill, Capcom'dan Mega Man ve Konami'nin popüler karakterlerinin bulunduğu bir yarış oyunu bulunuyor. Nintendo Başkanı Atsushi Asada konuyla ilgili olarak yaptığı açıklamada, şirketin amacının Game Boy Advance'i en iyi ve çok tercih edilen 2D oyun sistemi yapmak olduğunu söyledi. Cihazın Japonya çıkış tarihi önümüzdeki yılın Mart ayı olarak planlanıyor. Bu tarihin ABD için Temmuz ayına kadar uzaması bekleniyor.

Nintendo yetkililerin belirttiği bir diğer konu, tanıttıkları sistemlerin oyun yazılımcılarına yaratıcılıklarını kullanma ve istediklerini daha kolay gerçekleştirme konusunda büyük kolaylık sağladığı. Yeni oyunlar ve sistemlerdeki gelişmeler hakkında önümüzdeki aylarda bizden yeterli bilgi edinebileceğinizden emin olabilirsiniz.

Game Boy Advance eski Game Boy oyunlarını desteklediği gibi, daha büyük bir ekrana sahip.

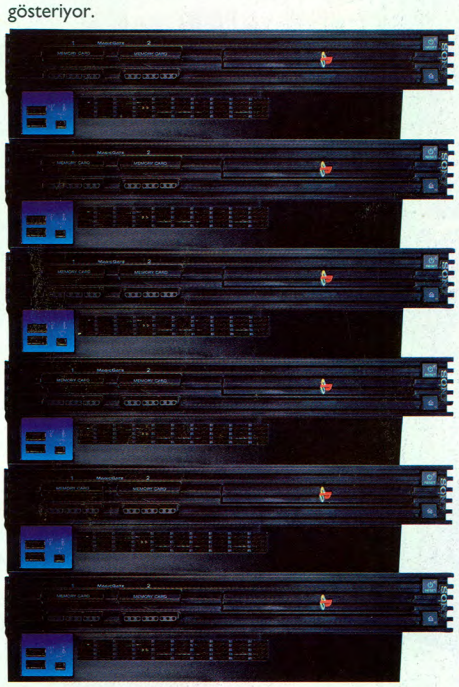
Şşş! PS3 Prototipi Hazırlanıyor

PlayStation 2 hakkındaki haberler artık eskidi. Şimdi PlayStation 3 konuşuluyor. Haber kaynağımızdan aldığımız bilgilere göre Sony, üzerinde çalışılması ve geliştirilmesi amacıyla daha önceden hazırladığı PS3 prototipini bir özel efekt stüdyosuna getirdi. Anlatılanlara göre prototip altı adet PlayStation 2'nin birbirine ve her birisinin de bir PC'ye bağlanmasından oluşan bir sistem. Daha çok PS2 gösterilerinde kullanılan çeşitli demolarla, kullanıcılara eski bir şatoda uçarak dolaşma imkanı tanıyan interaktif bir demo prototip üzerinde test edildi. Tabi ki sistem daha çok teknik açıdan incelendi.

Aslında PS3 prototipi birçok kişi için sürpriz olmamalı. Çünkü Sony PS3 logosunu Japonya'da çoktan tescil ettirdi bile. Amaç sadece tescil ettirip sonradan başkasının kullanmasını engellemek olduğundan, PS3 logosu üzerinde fazla çalışılmamış ve basitçe PS2'den türetilmiş. Öte yandan Sony Computer Entertainment Ar-Ge sorumlusu Shinichi Okamoto konuyla ilgili önceki bir tarihte kısa açıklamalarda bulunmuştu. Ancak prototipin bu kadar erken bir dönemde teste sunulması ilginç. Ayrıca bu testin bir oyun geliştiricisinden çok, TV ve sinema filmleri için özel efekt hazırlayan bir stüdyoda gerçekleştirilmesi diğer bir enteresan gelişme.

Altı tane PS2'nin birbirine bağlanmasıyla amaçlanan belli ki paralel processing'in avantajını kullanmak. Bu şekilde bir sistem daha çok yüksek seviyedeki bilgisayarlar için kullanılıyor. Öte yandan bu altı PS2'nin bir PC'ye bağlanması ve bu PC'nin işlemciler arasındaki iş yükünü dengeli bir biçimde dağıtması verimin ve hızın artmasını sağlıyor. Bu da hiç kuşkusuz daha yüksek çözünürlük anlamına geliyor. PS3'ün diğer konsollar gibi yine tek işlemci yapısına göre tasarlanacağını düşündüğümüzde, bu prototip PS3'ün gücünü tahmin etmenin en kolay yolu.

Peki PlayStation 2 satın alanlar ya da almayı düşünenler bu durumda üzülmeli mi? Buna gerek yok, çünkü Sony'nin PS3 konusundaki planlarını gerçekleştirmesi 2005 yılını bulacak. Ancak şirket yeni teknoloji geliştirme konusundaki çalışmalarından taviz vermediğini de gösteriyor.



PS3 prototipi altı PS2'nin birbirine paralel ve bunların da bir PC'ye bağlanmasından oluşuyor.

Silent Scope 2

Konami'nin Playsation 2 için geçirdiği oyunlardan birisi Silent Scope 2. Shooter tarzındaki oyunda kimseye görünmeden uzun menzilli silahlarınızla düşmanları öldürmeye çalışıyorsunuz. Oyunda zamana karşı oynanılan Time Attack ve belli bir hikayesi olan Story gibi değişik modlar bulunuyor. Konsol sistemlerinde kullanılan silah şeklindeki kontrol cihazlarına kısıtlama getirilse de, Konami oyunda bazı kolaylıklar sağlayarak buna çözüm getirmiş. Örnek olarak şarjörünüz boşaldığında sizin doldurmanıza gerek kalmadan kendi kendine doluyor.

Oyunda süre tersine doğru işliyor ve süre bitmeden hedeflerinizi öldürmek zorunda kalıyorsunuz. Görevi ne kadar çabuk bitirirseniz o kadar fazla bonus elde ediyorsunuz. Oyunun bu yılın sonlarında piyasaya sürülmesi bekleniyor.

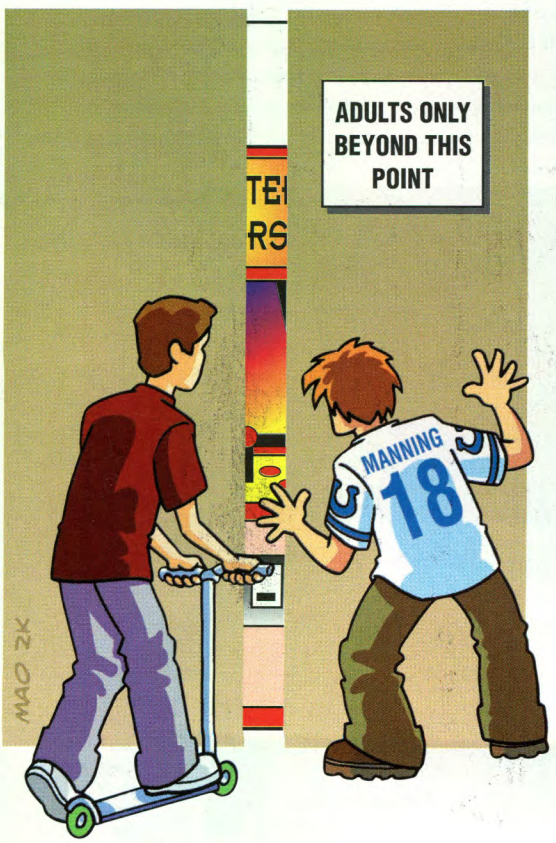
Sega Hâlâ Hayatta

Sega, 18 Wheeler gibi oyunların yanısıra, dijital kamera ve Zip sürücüsü gibi donanım ekipmanlarının hazırlıklarını sürdürüyor. Fakat bunların arasında DVD player bulunmuyor.

İçinde bulunduğumuz günlerde Sony ve Nintendo'dan birçok haber duyuyoruz. Peki bu haber kalabalığının içinde Sega neler yapıyor? Geçtiğimiz günlerde şirket yetkilileriyle gelecekteki planları ve şu anda karşılaştıkları problemlere nasıl çözüm bulacakları hakkında konuştuk.

Sega bir süredir online oyun sitesi SegaNet'in testleriyle meşgul. Ancak bu konuda bazı sorunlar yaşanıyor. Çünkü Internet Servis Sağlayıcılarının yarısından fazlası SegaNet'e bağlanamıyor. Bu uyumsuzluk sorunuyla uğraşan Sega, aynı zamanda oyunculara SegaNet'in güvenilirliğini kanıtlamak zorunda. Şirket bu soruna bir çare bulmak ve oyuncuların ilgisini tekrar çekebilmek için NFL 2K1 başta olmak üzere birçok oyun için 50 saat ücretsiz oynama hakkı sunuyor. Sega Dreamcast'in fiyatı şu sıralar ABD'de 149$'a kadar düşmüş durumda. Donanım haberlerine baktığımızda ise birçok iyi, bir de kötü habere rastlıyoruz. Daha önce E3 fuarında duyurulan ve VMU slotu aracılığıyla Dreamcast gamepad'ine monte edilen MP3 VMU cihazı yerine, başka bir MP3 player'a bağlanabilen USB bağlantı kablosu Sega'nın yeni geliştirdiği bir ürün. Buna ek olarak Iomega Zip sürücüsü ve dijital kameranın 2001'in ilk yarısında tüketicilerin beğenisine sunulması bekleniyor. Ayrıca yüksek bant genişliğine sahip ve modemin yerini alacak ethernet kartının da yakın zamanda hazır olacağı şirket yetkilileri tarafından belirtiliyor. Ancak daha önce geliştirildiği duyurulan ve merakla beklenen DVD player'ın hazırlıklarına şimdilik belirsiz bir süre için son verildi. Bunun sebebi olaraksa bu tip bir cihazın şu an için yeterli satış potansiyeli olmadığı gösterildi.

Sega, bu yılın sonuna kadar Dreamcast oyunlarının sayısını 200'e çıkartmayı planlıyor. Bunların yaklaşık bir düzine kadarı da online oyunlar olacak. Phantasy Star Online, 18 Wheeler ve Outtrigger merakla beklenenler arasında yer alıyor.



Oyun Makinelerine Yasak

Amerika Birleşik Devletleri'nin Indianapolis kentinde geçtiğimiz günlerde alınan bir kararla reşit olmayan yaştakilerin şiddet içeren oyun bulunan jetonlu oyun makinelerini kullanması yasaklandı. Ancak bunun üzerine iki kuruluş AAMA (the American Amusement Machine Association) ve AMOA (the Amusement and Music Operators Association) bu yasağa karşı mahkemeye başvurup dava açtılar.

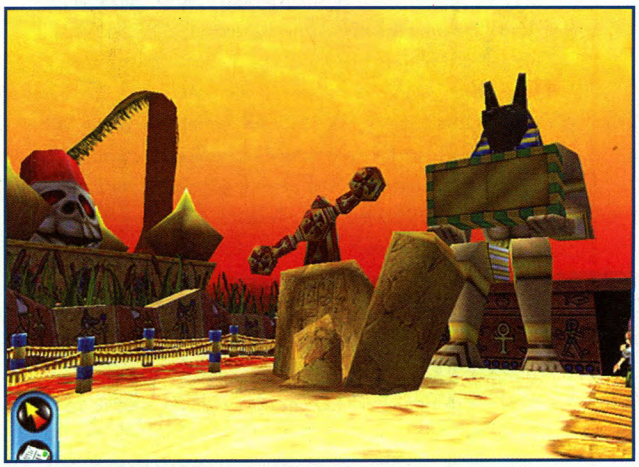
Yasak ile reşit olmayan kişilerin yanlarında bir büyükleri olmadan şiddet ve seks içeriği olan jetonlu oyun makinelerini kullanmalarının engellenmesi amaçlanıyor. Ayrıca yasağa göre bu makinelerin üzerinde bir uyarı ibaresi bulunması ve diğer makinelerden en az üç metre uzaklıkta, kapalı bir bölüme yerleştirilmesi gerekiyor.

Indianapolis Belediye yetkilisi Steve Campbell bu kararla şiddeti ortadan kaldıramayacaklarını, ancak bunun iyi bir başlangıç olduğunu söyledi. AAMA ve AMOA kuruluşları ise kararın altında yatan anlayışı desteklediklerini, ama alınan kararın kanunlara uygun olması gerektiğini düşündüklerinden mahkemeye başvurduklarını açıkladılar. AMOA sözcüsü Frank Seninsky bundan sonra sırada filmler ve kitaplar olduğunu söyleyerek, alınan yanlış kararlar yüzünden neredeyse şiddeti savunur hale geldiklerini ifade etti.

ABD'de bunlar olurken, Türkiye'de de İçişleri Bakanlığı haklı olarak oyun salonları ve Internet cafe'lere daha sıkı bir denetim getirmeye çalışıyor. Bunun en önemli adımı ise Meclis'e sunulan yeni yasa tasarısı. 1968 yılında yürürlüğe giren yasa işlevini yitirdiğinden şimdiye kadar genelge ve emirlerle çeşitli düzenlemelere gidiliyordu. Yeni yasa tasarısı bu alandaki hukuki boşluğu dolduracak gibi gözüküyor. Tasarıda oyun salonları, Internet cafe'ler ve bu tip işyerleri hakkında çeşitli düzenlemelere gidiliyor.

SimCoaster'da Eğlence

Bullfrog, SimTheme Park'tan sonra aynı tarzda yeni bir oyun hazırlıyor.



Eğlence parkları, ilginçtir ama başarılı ve yüksek satış rakamına ulaşan oyunların konusu olabiliyor. Hasbro Interactive'in RollerCoaster Tycoon'u buna güzel bir örnek. Daha sonra Bullfrog'un hazırladığı ve EA tarafından yayınlanan SimTheme Park da bu alana girmiş, fakat hiçbir zaman RollerCoaster Tycoon kadar başarılı olamamıştı.

SimTheme Park, Bullfrog'un diğer oyunlarında olduğunun aksine o sihirli çekiciliği içermiyordu, bu sebepten de şirketin beklediği düzeyde ilgi görmedi. Ancak Bullfrog'daki cesur tasarımcılar şimdi SimCoaster'ı hazırlıyorlar. SimCoaster, sadece SimTheme Park'ın bir devamı olarak düşünülmüyor. Bu sefer istenen hedefi onikiden vurmak. Bullfrog yetkililerinden Stuart Whyte bu konuyla ilgili olarak yaptığı açıklamada tasarımcıların oyuna her zaman olduğundan daha fazla konsantre olduğunu ve konuyu daha çekici hale getirmeye çalıştıklarını belirtti.

Alınan bilgilere göre SimCoaster daha çok ekonomi ve yönetim ağırlıklı bir sim olacak. Oyunda, Theme Park Inc. başkanı emekli olmak üzeredir, fakat yönetim kurulunda bulunan kişilerden hoşlanmamakta ve şirketi yönetebilecek kabiliyette iyi bir veliaht bulamamaktadır. Başkan, sizi yönetici asistanı olarak işe aldığında kendisinin halefi olarak yetiştirildiğinizin farkına bile varamıyorsunuz. Tabi öncelikle iyi bir yönetici olduğunuzu kanıtlamanız gerekiyor.

Oyunda Land of Invention, Arabian Nights ve Polar Zone olmak üzere üç ayrı park yer alıyor. SimTheme Park'ın aksine değişik görevler için bu parklar arasında geçiş yapabilmek mümkün. Parkta yaşanan problemlerin üstesinden geldikten sonra yöneticilik kabiliyetlerinizi sınamak isteyen başkan size değişik ve bir o kadar da zorlu bir dizi görev veriyor ve tabi ki başarılı olmanız bekleniyor. Yiyecek fazlasını elden çıkarmak ve parktaki makinelerin güvenilirliğini sağlamak bu görevlerin arasından iki örnek. Öte yandan her bir görevi başarıyla bitirdiğinizde size verilecek altın bilet sayesinde parkta yeni yerler inşa edebilir veya şirketteki hisselerinizi artırabilirsiniz.

SimTheme Park'la ilgili en çok şikayet edilen noktalardan biri zoom oranının çok fazla olması ve bunun da koskoca parkın bir seferde görünmesini zorlaştırmasıydı. Bu zorluk SimCoaster'da kullanılacak olan kamera sistemiyle aşılmış durumda. Tabi halen istediğiniz her bölgeye zoom yapabilir ve mide kaldırıcı coaster'larda (çılgın tren) first-person görüş açısıyla dolaşabilirsiniz.

İsminden de anlaşılacağı üzere coaster'lar oyunda büyük rol oynuyor. Toplam 18 coaster'ın yanısıra, Bullfrog'un coaster editör programıyla binenleri kusturacak yeni coaster'lar tasarlayabileceksiniz. Bu Internet üzerinde oyunseverlerin tasarladığı çok sayıda coaster görmemizi sağlayacak.

Oyunun işletmecilik yönüne baktığımızda da birçok yeni kolaylık ve özelliğin getirildiğini görüyoruz. Parkınızın durumunu genel hatlarıyla görebileceğiniz haritalar stratejik kararlarınızı verirken oldukça yardımcı olacak. Oyundaki güzel özelliklerden birisi de herhangi bir anda ziyaretçilerinizin parkınızdaki makineler hakkındaki fikirlerini öğrenebilmeniz.

Herhangi bir erteleme olmadığı takdirde oyunun Şubat ayında raflarda olması öngörülüyor.

PlayStation 2'de Yine Gecikme

Sony daha önce PlayStation 2'yi Kuzey Amerika'da 1 milyon adetle piyasaya sürmeyi planlıyordu. Ancak daha önceki sayılarımızda da bahsettiğimiz donanım kıtlığı sebebiyle bu rakam yarıya indirildi ve 500.000 olarak değiştirildiği belirtildi. Bölgede 26 Ekim tarihinde piyasaya çıkması planlanan PlayStation 2 için Japonya'daki olduğu gibi aşırı bir talep beklentisi yok. Ayrıca ilk partiden sonra Kuzey Amerika'ya her ay 100.000 birim PlayStation 2'nin sürekli olarak gönderileceği belirtiliyor.

Sony'nin hedefi Mart 2001 tarihine kadar 10 milyon adet PlayStation 2 satmak. Şirket yetkilileri son haftalardaki gecikmelerin bu hedeften saptıkları anlamına gelmediğini söyleyerek, belirledikleri rakama ulaşacaklarını ifade ediyorlar. Geçtiğimiz aylarda Sony'nin taleplere yetişebilmek için yeni yatırımlara giriştiğini ve çip üreticilerini mali açıdan desteklemeye başladığını söylemiştik. Yakında Avrupa'da da piyasaya sürülecek konsolun, bu kıta için nakledilmesi planlanan ilk parti miktarı henüz açıklanmadı. Öte yandan PlayStation 2'nin Türkiye'de piyasaya çıkış tarihi şimdilik Ocak ayı olarak belirtiliyor.

PS2 İçin İki Yeni X-Men

Activision geçtiğimiz günlerde PlayStation 2 platformu için iki X-Men oyunu geliştirmekte olduğunu açıkladı. Şirketten yapılan açıklamada oyunlardan birisinin bu yıl piyasaya çıkan X-Men: Mutant Academy benzeri bir dövüş oyunu, diğerinin ise bir action-RPG olacağı ifade ediliyor.

Activision başkanı Ron Doornik, X-Men: Mutant Academy'nin gösterdiği başarıyla Activison'ın süper kahramanları konsol pazarına sunma konusunda lider hale geldiğini söyleyerek, yeni çalışmalarının sürdüğünü belirtti. Doornik ayrıca PlayStation 2'nin gücü ve X-Men'in popülerliği sayesinde Activision'ın dövüş ve action-RPG oyunlarına yeni bir boyut getireceğini ifade etti.

Bu iki oyunu eklediğimizde Activision'ın PlayStation 2 için geliştirmekte olduğu oyun sayısı toplam 14'e yükseliyor. Şirket tarafından geliştirildiği doğrulanan diğer oyunlardan bazıları Tony Hawk's Pro Skater 2, Kelly Slater's Pro Surfer ve Spider-Man. Ancak bu oyunların çıkış tarihleri konusunda şu an için yapılan bir açıklama yok.

Yakında ülkemizdeki sinemalarda gösterilecek olan 20th Century Fox şirketinin hazırladığı X-Men filmi ABD'de geçtiğimiz yaz gösterime girdi ve yoğun ilgi gördü. Filmin VCD ve DVD'leri de bulunuyor. Öte yandan X-Men kitapları, kostümleri, hediyelik eşyaları en çok satanlar listelerinin üst sıralarında yer alıyor.

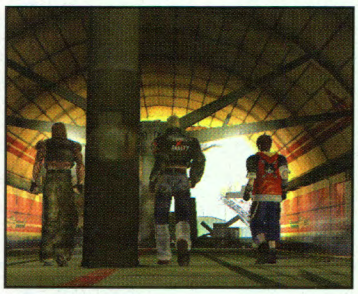
Eğlence dünyasında X-Men gibi örneklere sık sık rastlamak mümkün. Star Wars, Star Trek ve Spider Man bunlardan sadece birkaçı. Kitap, çizgi roman, çizgi film, sinema filmi, hediyelik eşya gibi birçok şekilde pazarlanan bu ürünler artık birer marka haline gelmiş durumda. Tabi firmalar da bu markalardan ellerinden geldiğince yararlanmaya çalışıyorlar. Böylece biz tüketiciler de bundan faydalanma imkanı buluyoruz.

X-Men: Mutant Academy başarılı sayılabilecek bir oyundu.

Bouncer'dan Haber Var!

SquareSoft'un iki yıldan fazla bir süredir üzerinde çalıştığı Bouncer'da artık sona yaklaşıldı. Toplam 90 kişinin üzerinde çalıştığı oyun önümüzdeki yılın ilk aylarında Japonya ve Kuzey Amerika, yaz aylarında da Avrupa'da raflardaki yerini alacak. Şimdiye kadar oyun hakkında ağzını oldukça sıkı tutan SquareSoft yetkilileri en sonunda hepimizin merakını gideren açıklamalarda bulundular.

PlayStation 2'de bulunan DVD Player sayesinde oyundaki konuşmalar birkaç farklı dil seçeneğiyle birlikte sunulacak. Öte yandan oyundaki FMV'ler 5.1 Dolby Digital ses desteği sunuyor. Ancak Square bu desteği oyunun bütününe yaymak için uğraşmaya devam ediyor.



SquareSoft ve kendi bünyesindeki Dream Factory, oyunu bir RPG-action olarak tanımlıyor. Oyuncular Sion Barzahd, Volt Krueger ve Kou Leifoh karakterlerinden birini seçiyorlar ve seçtikleri karakteri yönetiyorlar. Geri kalan iki karakter ise yardımcı görevi üstleniyor. Bu üçlünün amacı kendilerine Special Forces diyen bir grubun kaçırdığı Dominique adlı küçük bir kızı kurtarmak. Bouncer'daki en güzel özelliklerden biri, temel hikayenin aynı olmasına rağmen, her bir karakterin oyunun sonuna doğru farklı yollardan ilerleyebilmesi.

Her karakterin oyuncu tarafından keşfedilmeyi bekleyen kendine özgü 20 ayrı hareketi bulunuyor. Ayrıca, karakterlerin kişilikleri farklı olduğundan düşmanlara karşı davranışları da değişiyor. Değişik karakterlerin yanısıra oyunda Story, Versus, Team Battle ve Survival olmak üzere toplam dört mod bulunuyor. Örneğin Versus modunda aynı anda dört kişiye kadar karşılıklı oynama imkanı sunuluyor.

Bouncer grafikleri ve oynanışıyla çok şey vaat ediyor. Tabi bu oyunu oynayabilmek için önce PlayStation 2'ye kavuşmamız gerekiyor.

Yeni Çıkan Patch'ler

Unreal Tournament 432 Win32 Patch

Internet server'larını arama ve bu server'lara bağlanma konusunda kolaylık sağlanırken, oyun içinde meydana gelen bazı grafik problemlerine de çözüm getirilmiş. Ayrıca mod'ların daha çabuk yüklenmesi için çeşitli düzenlemeler getirilmiş.

http://unreal.epicgames.com/tournamentversions.htm

Crimson Skies 1.01 Patch

Oyunu başlattığınızda single player'da daha önce kaydedilen oyuna geri dönülemiyordu. Multiplayer oynandığında ortaya çıkan bu durum sonucunda oyuna tekrar ilk bölümden başlamak gerekiyordu. 1.01 Patch bu sorunu çözüyor.

http://www.microsoft.com/games/crimsonskies/downloads.asp

Ground Control 1.0.0.7 - 1.0.1.0 Update

Bazı görevlerden sonra meydana gelen oyunun kilitlenmesi problemi ortadan kaldırılmış, Win2000'deki ses desteği artırılmış ve oynanışta çeşitli kolaylıklar sağlanmış

http://www.sierra.com

Quake III: Arena Point Release v1.25

Uzun süredir beklenen Quake III patch'i sonunda çıktı. Yeni patch'de birçok probleme çözüm bulunduğu gibi, çok sayıda değişiklik ve yenilik bulunuyor. En iyisi kendiniz görün.

http://www.quake3arena.com/news/index.html

Daikatana Patch v1.2

Ses, multiplayer ve menü özelliklerinde bazı değişikliklere gidilmiş.

http://www.daikatana.com/patches.htm

Xbox Hakkında Yeni Bilgiler

Microsoft, 2001 yılının sonbaharında piyasaya sürmeye planladığı Xbox için yavaş yavaş daha detaylı bilgiler veriyor. Öncelikle şirket, resmi Xbox logosunu tanıttı ve sistemin resmi adının da Xbox olarak onaylandığını açıkladı.

Şu ana kadar 150 oyun geliştiricisiyle Xbox için oyun hazırlamak üzere anlaşma imzalandığı ve yaklaşık 100 oyunun da geliştirilmekte olduğu şirketin bize verdiği bilgiler arasında yer alıyor. Anlaşma sağlanan firmalar arasında Capcom, Acclaim, Midway, Bandai, Activision, Eidos, Hudson, Soft, Konami, Namco, Sierra, THQ, Codemasters, Gathering of Developers ve Crave ilk planda yer alıyor.

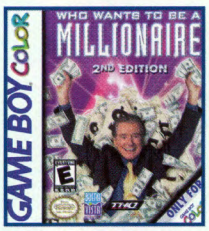
Microsoft yetkilisi Robbie Bach konuyla ilgili olarak yaptığı açıklamada önceki sistemlerin hazırlık dönemi sırasında oyun geliştiricilerinin hiçbir sisteme bu kadar yoğun ilgi göstermediğini söyledi. Şimdiye kadar yaptıkları çalışmalarla oyunseverlerin beğenisini kazanan geliştiricilerin Xbox için hazırlayacakları oyunların oldukça heyecan verici olacağını söyleyen Bach, Xbox'ın gelişiyle oyun endüstrisinin farklı bir ivme kazanacağını belirtti.

Xbox için geliştirilen oyunlar arasında Star Trek: Voyager-Elite Force, Tony Hawk's Pro Skater, Ready 2 Rumble Boxing, Unreal Tournament, Max Payne ve yarış, first-person shooter, spor türlerinde birçok çalışma bulunuyor. Ancak

Microsoft'un satın aldığı Bungie Software'in daha önce hazırlamakta olduğu Halo hakkında herhangi bir bilgi verilmemesi dikkat çekici.

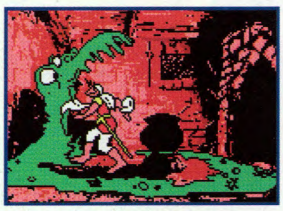
Game Boy Color'da Yeniler

Eski kahramanlar ölmüyor, sadece avuç içine girecek kadar küçülüyorlar. Klasiklerden sakar şövalye Dirk the Daring, yakında Game Boy Color'da Dragon's Lair oyununda karşımıza çıkacak. Çizgi film benzeri grafiklere sahip arcade tarzındaki oyunu 8 bit formatına dönüştüren Capcom, hızlı oynanış tarzını muhafaza ediyor. Capcom bu işi iyi bir şekilde kotarabilirse karşımıza etkileyici bir oyun çıkacak. Bu konudaki ilk işaretler ise memnun edici. Dragon's Lair tahmini olarak önümüzdeki yılın başında hazır olacak.



Who Wants To Be a Millionaire 2nd Edition (THQ)

Ülkemizde Kim Beşyüz Milyar İster? adıyla yayınlanan yarışma programının orijinali ABD'de Who Wants To Be Millionaire? adıyla yayınlanıyor. Bu yarışma programının PC ve PlayStation için yine aynı adla yayınlanan oyunları ise oldukça fazla ilgi görüyor.



Dragon's Lair (Capcom)

THQ şimdi de bu oyunun (yarışma mı desek acaba?) Game Boy Color versiyonunu hazırlıyor. Bu versiyonda bulunacak toplam 600 soru yarışmayı oyunseverlerin ellerine kadar getirecek.

Şimdiye kadar dünya çapında Game Boy için hazırlanan yaklaşık 1000 adet oyun olmasına rağmen, Ubi Soft'un hazırladığı Little Nicky, ana karakterinin röntgencilik yaptığı ilk oyun olacak. Adam Sandler'ın oynadığı son komedi filminden esinlenen oyunda koşma ve zıplamalarla dolu 14 bölüm bulunuyor. Ancak oyun boyunca birçok iğrenç ve tiksindirici şeyle karşılaşabileceğinizi unutmamalısınız.

Little Nicky (Ubi Soft)

Ofiste Bu Ay!

Tony Hawk's Pro Skater 2 bizi hayal kırıklığına uğratmadı ve hayranlığımızı kazandı (her ne kadar saatler kaybettirse de). Tabi bu durumdan pişman olduğumuz söylenemez. Zaten bir oyuncu hiçbir zaman yaptıklarından dolayı pişmanlık duymamalı.

Hepimizin bildiği çizgi film kahramanı Asterix, bu ay oldukça eğlenceli bir oyun olarak ofisimizi ziyaret etti. İlk planda turn-based strateji gibi gözüken oyun sıklıkla platform tarzını da kullanıyor. Grafikler her ne kadar çok iyi olmasa da eğlenmeyi seven editörlerin öncelikli tercihlerinden olmayı başarıyor. Zaten Galya'lıları hep sevmiştik.

Asterix: Galic War

Hepsi bir yana bu ay gerçek bir nostalji kefi yaşadık. Eski Atari oyunları bizi çocukluğumuzun o güzel günlerine götürdü. Riverraid, Tomboy ve Astrowar gibi hepimizin saatlerini ve tabi ki harçlıklarını verdiği yaklaşık 500 oyun hepimizi o günlere götürüp içimizi cız ettirmeye yetti. Doğrusunu söylemek gerekirse bu oyunları görünce yazılım ve donanım sektörlerinin gösterdiği hızlı gelişme bizleri bir kere daha şaşırttı. O günkü oyunlar ne kadar da kötü grafiklere (grafik yerine çizim demek mümkün) sahipmiş. Şimdi asıl merak ettiğimiz konu ise oyunların gelecekteki hali. Bilgisayar sektörü her geçen gün bizleri şaşırtmaya devam edecek.

Dreamcast Online

bölüm 2

bölünmüş ekranda oynanan fps'in ve bayatlamış bilgisayar rakiplerin sonu çok yaklaştı. new york'un efsanevi studio 54'ünde, sega bizleri ateşli multiplayer karşılaşmaların içine sokacak en son online oyunları tanıttı.

Jake the Snake ve Lamchop

QUAKE III ARENA

yapımcı: id software
yayıncı: sega
piyasada

Dört Dreamcast kullanıcısının 56K modemlerini kullanarak lokal bir server'a telefon hattı üzerinden bağlanarak multiplayer olarak Quake III oynayabilmesi üzerinde çalışılıyor. Eğer bu tam olarak gerçekleşirse, Dreamcast oyuncuları kendilerini hararetli bir aksiyonun içinde bulacaklar. Online oyunda hiçbir yavaşlamayla, karakterlerin görsel olarak bozulmasıyla ve herhangi bir yavaşlamayla karşılaşılmadı. Aksiyon aynı PC'deki gibi hızlı ve ateşli idi. (Sadece bir keresinde oyun durdu ve "trasfer interruted" mesajı belirdi). Dreamcast versiyonu bir oyunda dört kişinin oynayabilmesini sağlayacak. Basım aşamasında ortada çok fazla detay yoktu ancak temel olarak, siz Quake III'ü çalıştıracaksınız ve ana menüden Internet Game'i seçtikten sonra, Dreamcast modemi otomatik olarak server'lara bağlanacak. Bu server'lar bulunduğunuz mekana bağlı olarak erişim zamanına göre farklı renk kodlarıyla gözükecekler. PC oyuncuları da bir patch yardımıyla bu heyecana katılabilecekler. Konsol oyuncuları PC'cilerin IP numaralarını çevirerek birlikte oynayabilecek ve bu sayede platformlar arası düello başlayacak.

NFL 2K1

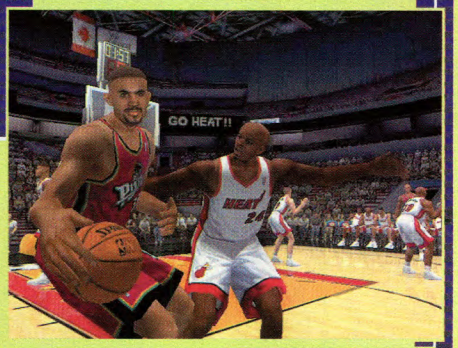
YAPIMCI: VISUAL CONCEPTS
YAYINCI: SEGA SPORTS
PİYASADA

NFL 2K1, iki farklı ISP'den bağlanan Dreamcast'le oynandı. Oyunun yapımcısı Visual Concepts bunun SegaNet bağlantısıyla benzer bir konfigürasyonun olduğunu belirtiyor. Oynanış inanılmaz derecede hızlı ve akıcıydı ama yine de lag'i hesaba katarak hamlelerinizi önceden yapmak zorundasınız. Ayrıca birkaç saatlik oynamadan sonra, multiplayer oyun iki farklı tek kişilik oyuna dönüştü. Sega bu problemi düzelteceğini söylüyor.

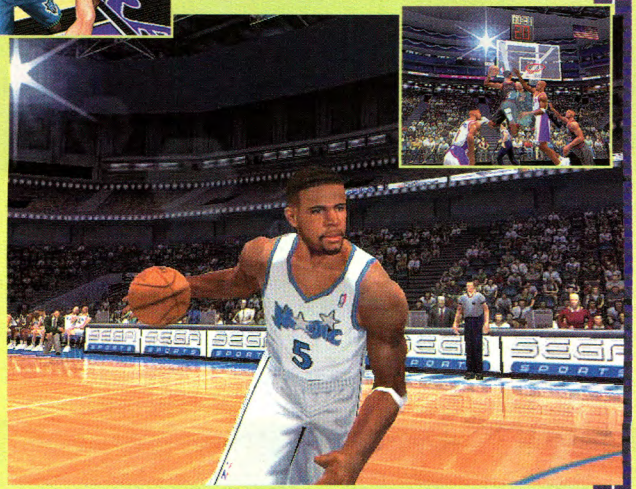
Ayrıntılar çok belirgin değildi ama temel olarak bir isim ve network oyunu seçtikten sonra Internet'e bağlanacak ve yüksek doz heyecana hazırlanacaksınız. Bağlandıktan sonra sanal bir lobiye girerek chat yapacak veya oyun oynamak üzere birilerini bulacaksınız. Bir oyunda 8 kişi oynayabilecek (Dreamcast başına 4 kişi). Sega online update'ler yayınlamayı da planlıyor. Bu update'leri VMU'nuza kaydederek daha gerçekçi bir NFL sezonu yaşayabileceksiniz.

NBA 2K1

YAPIMCI: VISUAL CONCEPTS
YAYINCI: SEGA SPORTS
PİYASADA



NBA 2K1, NFL 2K1 ile aynı konfigürasyonda çalışıyordu (aynı şekilde bağlanacak ve oynayacaksınız.). NBA 2K1'in sunduğu online heyecan aynı tek kişilik oyundaki gibi hızlı ve akıcıydı. NFL 2K1'de olduğu gibi, gecikmeleri hesaba katmak için hamlelerinizi biraz erkenden yapmanız gerekecek. Bu durumda en çok, zamanında atış yapamadığınızda steps yaptığınız şeklinde bir kararla karşılaşabilirsiniz. Online oyun oynamak için, basitçe network'ü seçin, lobiye girin ve bir oyuna katılın. Oyunda sekiz karakterle oynayabileceksiniz (Dreamcast başına iki) ve sezon devam ederken update'leri VMU'nuza çekebileceksiniz. Transferler, sakatlıklar göz önüne alındığında oyuncular gerçekçi ve muhteşem bir sezon yaşayabilecekler.



ONLINE DİLİ

ACCESS TIME: Bilgisayarın bilgiyi hafızadan, bir kayıt ortamından veya Internet'ten gönderdikten sonra tekrar geri alması için geçen zaman.

Erişim zamanları (access time) genelde milisaniye (ms, saniyenin binde biri) cinsinden ölçülür. Rakam ne kadar ufak olursa bilginin gidiş-gelişleri de o kadar kısa zaman alır.

DIAL-UP: Bir modemin Internet'e bağlanmak üzere bir server'a bağlanması işlemi. DSL ve kablo modemler Internet'e her zaman bağlıdırlar, yani numara çevirme (dial-up) derdi yoktur.

IP: IP (Internet Protocol) adresi bilgisayarınızın Internet üzerindeki adresidir. IP adresi birbirinden noktalarla ayrılmış, üçer basamaklı dört grup numaradan oluşur. Mesela, 209.209.125.190

ISP: Bir ISP veya Internet Service Provider (Internet Servis Sağlayıcı) belli bir ücret karşılığında sizi Internet'e bağlayan kurumdur. İhlas-net, Superonline, Turk-Net, RT Net, Ixir ülkemizdeki servis sağlayıcılardan bazıları.

LAG: Bilginin bilgisayarlar arasında dolaşması sırasında ortaya çıkan gecikme. Bir online oyun sırasında direksiyonu sola kırdınız, arabanız belli bir gecikmeden sonra gerçekten dönmeye başlar. Bu verdiğiniz komutla onun sonucu olan işlemin arasındaki "lag"dir. Lag'e aynı zamanda gecikme de diyebiliriz.

SERVER: Diğer bilgisayarların bilgiye ulaşmak üzere bağlandığı bilgisayar. Örneğin, bir bilgisayar (server) bir oyunu oynatmak üzere ayarlanmış ve diğer bilgisayarlar da bu oyuna katılmak üzere server'a bağlanırlar.

Bu Taraftar Seninle Gurur Duyuyor!

Oğuzhan Özdemir
Alp Burak Beder

Her küçük erkek çocuğunun hayali, ileride bir gün, televizyonda görüp hayran kaldığı futbolcular gibi yeşil sahalarda top koşturmaktı. Bizim hayalimiz de buydu. Cuma günleri, okul çıkışı, mavi önlüğün üstündeki hilal şekilli yakalarımızı söküp çantalarımızı bir kenara fırlatıp kendimizi çimlere atmamızın sebebi de buydu. En güzel çalımları atmaya çalışmamızın, kan-ter içinde kalana kadar, dizlerimizi kanatıp dirseklerimizi çürütene kadar, susuzluktan dilimizi damağımıza yapıştırana kadar top peşinden koşmamızın da sebebi buydu.

Sırf bu yüzden, çocukluk çağımızda, ileride oynayacağımız takımları seçerdik. Kartal'ı, Cimbom'u veya Fener'i tutmamızın sebebi de; bir gün, Dolmabahçe'de, Ali Sami Yen'de, Kadıköy'de, on binlerce taraftarın önünde top koşturma hevesimizdi. Derken yıllar geçti. Herkesin futbolcu olamadığı bu acımasız (!) dünyada pek azımızın hayalleri gerçek oldu.

Biz şanslılardanız. Az önce yorucu bir maçtan yeni çıktık. Ben orta sahadan yapılan bir ortayı düzeltip ustaca bir plaseyle topu kalecinin üstünden aşırttım ve takımım 3-0 öne geçti. Ardından hakem maçı bitirdi. Çok sevindik, birbirimize sarıldık, zıpladık, hopladık, timsah dansı bile yaptık... Sonra etrafımıza bir baktık. Ofisteki herkes bizi seyrediyordu. Hepsinin yüzünde şaşırma, acıma, korku ve ayıplamayla karışık garip bir ifade vardı. İstifimizi hiç bozmamak adetimizdir. Ne de olsa, milyonlarca doları ayaklarıyla kazanan, kramponunun derisinden stadın parlak ışıkları yansıyan, forması çamurlu, çim yeşilini yüzüne gözüne bulaştıran, terli, hırslı ve hevesli futbolcuları parmaklarımızın ucunda yönetebiliyoruz biz. Kimseyi de takmıyoruz. Garip karşılamayın lütfen, biz alıştık buna. Tam beş senedir böyleyiz ve kim bilir kaç sene daha, böyle deli gezeriz.

Hagi ve Galatasaray

Geçen yıl Avrupa'da kazandığı iki kupa ve ligde sergilediği üstün futbolla Uluslararası Futbol Tarihi ve İstatistikleri Federasyonu'nun yaptığı en son sıralamada, dünyanın en büyük ikinci takımı olarak gösterilen Galatasaray, Türkiye'nin gururu olmaya devam ediyor. Bu konumu ile sadece Türkiye'de değil tüm dünya çapında bir ün yakalayan takım, hatırlanacağı gibi FIFA 2000'de yer almamıştı. Başta Türk futbol severler olmak üzere çoğu insanı şaşırtan bu gelişme bu sene takımın oyuna dahil edilmesi ile son buldu. Takımın beyni ve taraftarlarında sevgilisi olan Hagi ise oyunun Türkiye kapağında yer alarak Galatasaray ve kendi adını bir kez daha herkese duyurdu. Oyunun Türkiye'de yapılması planlanan tanıtımında ise Hagi, Aral İthalat yetkilileri ile birlikte basının karşısında olacak. 1995 senesinden bu yana yapılan her FIFA oyununda, kapakta o yılın en popüler futbolcularından birinin yer aldığını düşünürsek Hagi'nin ve Galatasary'ın dünyadaki tanınmışlığının ve başarısının farkına daha iyi varabiliriz sanırım. Bundan yıllar önce oynadığım -FIFA serileri dahil olmak üzere- tüm futbol oyunlarında Türk takımlarının ve futbolcularının adı hep yanlış yazılırdı. Hatta çoğunda Arabistan ile karıştırıldığımız bile olurdu. Bugün ise futbolcularımızdan birisi, bir Türk takımın forması üzerinde olarak dünyanın en iyi futbol oyununa kapak olabiliyor.

Telif Hakları Mühim Mevzu

EA, ürünlerini üç marka ismi altında pazarlıyor: EA SPORTS™, EA GAMES™ ve EA.COM™. Firmanın bizi ilgilendiren en önemli markası ise spor oyunları için yazılım geliştirmekte olan EA Sports. EA Sports adının her zaman orijinal kelimesi ile yanyana anıldığını hatırlarsak firmanın ticari gücü de ortaya çıkmış olur. Şu an piyasada var olan en iyi spor oyunlarına şöyle bir göz atarsak arkasında yayıncı ya da yapımcı firma olarak mutlaka EA Sports damgasını görmekteyiz. Tabi EA Sports işin içinde olunca da grafik kalitesinden, eğlenceden ve adrenalinden şüphe etmeye gerek görmeyen oyuncular, o oyunun bir numara olmasında ve bir numara kalmasında da bir sakınca görmüyorlar. Oyun dünyasının baş döndürücü gelişim sürecinde firmayı diğerlerinden ayıran bir nokta varki o da firmanın telif hakları konusunda ki hassasiyeti. Teknolojik açıdan hiçbir zaman geri kalmayan firma artı bir değer olarak oyunlarının üzerine orijinal isimleri de yapıştırdığı için rakipleri ile arasındaki farkı gittikçe açmaktadır. Geçen yıl büyük ümitlerle beklediğimiz ve yazılım devi Microsoft tarafından geliştirilen Microsoft International Football'un bile FIFA serilerindeki popülariteyi yakalayamamasında orijinal takım ve futbolcu isimlerinin yer almamasının önemli payı olduğu bir gerçek. İnsanlar sevdikleri futbolcuları, bildikleri takımların kadrolarına dahil etmek ve PC başında büyük başarılar elde etmek istiyorlar. Bu isteği gayet iyi anlayan ve yıllar öncesinden rakiplerinin önüne geçerek lig ve futbolcu isimlerini büyük paralar karşılığında satın alan Electronic Arts, 75 ülkede üretim, ambalajlama ve pazarlama yaparak da, spor oyunları piyasasında tekel olmaya doğru ilerliyor.

röportaj

Electronic Arts'ın Türkiye Distribütörlüğünü yıllardır başarı ile yürüten Aral İthalat'tan Zehra Kazak Hanım'la sizler için FIFA 2001 ve FIFA oyunlarının geleceği üzerine kısa bir söyleşi yaptık.

O. Özdemir: Galatasaray'ın geçen yıl oyunda bulunmamasına rağmen bu sene oyuna dahil edilmesinde geçen yılki başarılarının etkisi var mı? Bu konunun ayrıntıları nelerdir?

Z. Kazak: Galatarasaray'ın geçtiğimiz yıl Dünya ve Türkiye çapında kazanmış olduğu başarılar bu takımın FIFA oyununa girmemesi gibi bir şeyin söz konusu olamayacağını ortaya çıkardı. Bu sebeple Electronic Arts, bu fırsatı kaçırmayarak Dünya çapında ün yapmış bu süper Türk takımını FIFA 2001'e ekledi:))

O. Özdemir: Reklamlarda gördük ki, oyunun kapağında Hagi'nin resmi var. Bu bütün ülkelerde böyle mi olacak? Bu konuda Hagi'ye bir telif ödenmesi söz konusu mu?

Z. Kazak: Hayır bütün ülkeler için bu geçerli değil. Yalnızca Türkiye'ye özel! Biliyorsunuz ki bu tür bir olay Türkide'de ilk kez yaşanacak. Bu konuyla ilgili Hagi'ye bir telif ödenmedi.Bu konuda yanlızca Galatasaray ile görüşüldü, ama tabi ki Hagi'den de bu konuyla ilgili gerekli izin alındı. Çünkü Hagi kapak olacaktı GS değil.

O. Özdemir: Gördüğümüz kadarıyla EA Sports, yaptığı bütün oyunlarda sporcuların ve kurumların orijinal isimlerini kullanıyor. Peki bugüne kadar yapmış olduğu FIFA oyunlarının tamamında telif haklarını satın aldı mı? Bu teliflerden futbolcular ve klüpler yararlandı mı yoksa para sadece federasyonlarda mı kaldı?

Z. Kazak: EA Sports bugüne kadar yapmış olduğu tüm FIFA oyunlarının telif haklarını FIFA'ya ödedi . Ancak özel durumlarda klüplerle de anlaşma yapabiliyor. GS'da olduğu gibi.

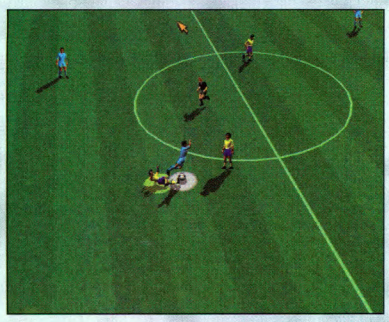
O. Özdemir: Oyun her yıl yeni bir versiyonuyla karşımıza çıkmaya devam edecek mi?

Z Kazak: Elbetteki devam edecek. Dünya da bu oyunun satışı 6 milyon'dan fazla. Böyle bir oyunun devam ettirilmemesi gibi bir şey sözkonusu olamaz. Sonra FIFA severlere nasıl cevap verebilirzi ki:))

O. Özdemir: FIFA 2001 sadece PC, PlayStation ve PlayStation 2 kullanıcıları için mi piyasaya sürülecek? Acaba ileride diğer konsollar için de bir çalışma söz konusu olabir mi?

Z. Kazak: Evet şimdilik FIFA 2001 PC, PSX ve PlayStation 2 versiyonlarıyla çıkacak. İleride ne olur onu zaman gösterecek.

FIFA '95 (International Soccer)

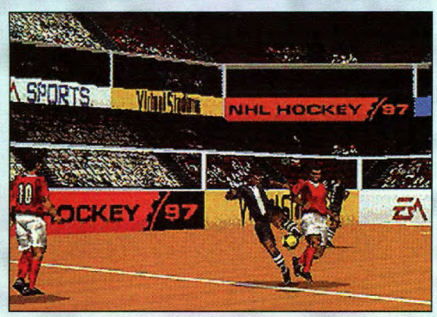


O zamana dek yapılmış en iyi futbol oyunuydu. Bütün seyircilerin tek tek sprite'lar halinde çizilip hareketlendirildiği FIFA '95'te, EA Sports'un bir rüya takımı ve 48 tane de ülke takımı olmak üzere toplam 49 takımdan birini seçebiliyordunuz. O zamanlar futbolcu isimleri gerçek değildi ama FIFA '95'in vaat ettiği eğlenceyi de sunabilecek başka oyun bulmak pek mümkün değildi. İki boyutlu grafiklerdeki derinlik hissi, seyirci sesleri ve oyun içi seçenekleriniz FIFA '95'i gerçekçi bir hale getiriyordu. Takımınıza ayrıntılı bir şekilde taktik verebiliyordunuz. Örneğin hücum, orta saha ve defans oyuncularınızın depar yapacağı alanları seçebiliyor, takımın saha içindeki dizilimini ayarlayabiliyordunuz. Pek çok özelliğiyle FIFA '95, o zaman için bir futbol şöleniydi.

FIFA '96 (FIFA Soccer 96)

EA Sports'un, Virtual Stadium teknolojisini geliştirmesiyle 3D stadyumlar tasarlandı. 2D sprite'lardan oluşan seyircilerin ve futbolcuların yer aldığı stadyumdaki bütün kameralar sınırsız hareket kabiliyetine sahipti. İlk defa kamera seçeneklerine sahiptiniz. SVGA grafikler yüksek çözünürlüklere kadar çıkabildiği için uzaktan oldukça detaylı ve ayrıntılı görünüyordu. Gerçekçi hareketler ve geliştirilmiş seçenekler sayesinde oyun, futbol oynadığınızı gerçekten hissettiriyordu. Seslendirmelerde ilk defa bir spikerin sesi duyuluyordu. Seyircilerin tezahüratlarındaki çeşitlilik de gayet tatmin ediciydi. FIFA '96, her özelliğiyle bize, gelecekteki FIFA oyunlarının nerelere ulaşacağının ışıklarını yakıyordu.

FIFA '97

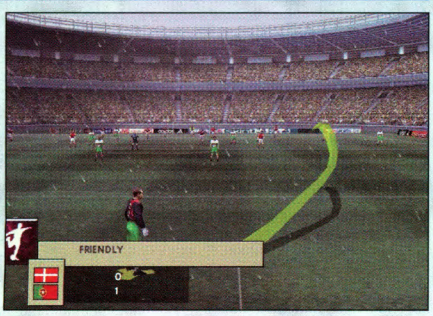


Elveda 2D sprite'lar, hoş geldin 3D. FIFA '97, EA Sports'un, futbol oyunlarının nasıl olması gerektiğini haykıran manifestosuydu. Sahadaki her şey, bu defa gerçekten 3D'ydi. Futbolcuların, 3D modellemeleri sayesinde, artık en yakın kamera açısında bile, surat, forma gibi en küçük ayrıntıları görülebiliyordu. Motion Capture tekniğiyle, gerçek futbolcu hareketleri sanal stadyuma taşınıyordu. Artık futbolcular gerçek futbolcular gibi koşuyor, düşüyor, hava topuna çıkıyor, çalımlara giriyor ve gol atıyorlardı. Salon futbolu heyecanını da bizlere sunan FIFA '97'deki futbolcu isimleri de aslına uygun olarak oyunda kullanılmıştı. Bunun yanında seçtiğiniz takıma transferler de yapabildiğiniz FIFA '97 sayesinde menejerlik içgüdülerinizi, bir nebze de olsa bastırabiliyordunuz. Spiker ve seyircilerin sesleri de kulağa çok iyi geliyordu.

FIFA '98 (Road To World Cup)

FIFA '97'de kullanılan 3D modellerin dış görünümlerindeki çeşitlilik arttırıldı ve keskin kenarlar yuvarlatıldı. Bu sayede hem futbolcular, hem de hareketler daha gerçekçi görünüyordu. Oyundaki motion capture hareketlerin sayısı da iyice arttırıldı. Artık futbolcular faule maruz kaldıklarında yerde kıvranıyorlar, kırmızı kart gördüklerinde sinirleniyor, hakeme itiraz ediyorlardı. Gol attıklarında takla atanlar, seyircilere doğru koşanlar ve hareketlerdeki onlarca yenilik futbol oynamanın görsel yönünü iyice çekici bir hale getiriyordu. Her oyuncunun özellikleri gerçekçi olarak yansıtıldığı için, FIFA '98'de futbolcu transferleriyle en güçlü takımın sizin takımınız olması işten bile değildi.

FIFA '99



Futbolcuların ağızları artık hareket edebiliyordu, yüz modellemeleri gerçeğe yakınlaşmıştı, hareketlerde doruk noktaya ulaşılmıştı, futbol sahasının üzerine çöken sis görüşü etkiliyordu vs... Tüm bunlar, belki de 1999 yılında çıkan bir oyun için teknolojinin getirdiği yeniliklerdi. Fakat, FIFA '99'un en çok hoşumuza giden yanı ve onu hâlâ diğer FIFA oyunlarına tercih etmemizin sebebi, serinin önceki oyunlarından çok daha gelişmiş özelliklere sahip çoklu oyuncu modunun sunduğu eğlenceydi. Hiçbir oyunun sunamayacağı "birlikte futbol oynama" zevkini sunan FIFA '99 bazıları için halen "gelmiş geçmiş en iyi futbol oyunu."

FIFA 2000 (Major League Soccer)

Serinin, şimdilik, son oyunu. FIFA oyunlarının, görsel ve işitsel olarak zirveye ulaştığı nokta. Seyirciler artık kıpır kıpır, futbolcular "gerçekliğin" kıyısında ve oynanış da neredeyse mükemmel. Futbolcuların sevinçleri, sinirlenmeleri, surat asıp üzülmeleri gerçekten görülmeye değer. Fakat, sanki bir şeyler noksan. Gerçekçilik adına değil belki, oynanış adına bir şeyler noksan. FIFA 2001'de tamamlanacak bir şeyler...

FIFA Soccer 64 (Nintendo 64)

Nintendo 64 evreninin yüksek beklentilerini karşılamak için EA Sports tarafından geliştirilen oyun tam bir hayal kırıklığı oldu. Nintendo sahipleri içinse tam bir baş belası olan oyun, daha makineye yüklenme sırasında çıkarttığı sorunlarla tökezleyen bir arabayı çağrıştırıyordu. Oyun içerisinde bildik FIFA kontrolleri paslar, kornerler, goller ve çalımlar yer alıyordu. Oyunda aynen PC versiyonunda olduğu gibi friendly, exhibition, playoff, tournament ve league seçenekleri bulunuyordu. Tabi PC versiyonunda yer almayan ve Nintendo 64'e has bir özelliği daha vardı oyunun. İsterseniz oyunu tıpkı araba yarışlarında ya da dövüş oyunlarında olduğu gibi arcade veya simulation modlar'ında oynayabiliyordunuz.

FIFA '99 (Nintendo 64)

Derinlik ve gerçekçilik olayına Nintendo kullanıcıları için yeni bir boyut kazandırdı. O zamanki rakibi olarak gösterilen Konami's International Superstar Soccer Pro '98'i epey geride bırakan oyunda artık futbolcular daha gerçekçi hareketler sergiliyorlar, geliştirilen Virtual Stadium tekniği sayesinde saha artık üç boyutlu görünüyordu. Değişen kurallarla birlikte "golden goal" özelliği oyuna eklendi. Ayrıca European Dream League ve kullanıcıların kendilerinin belirleyebilecekleri bir takım oluşturma özelliği oyuna eklenenlerdendi.

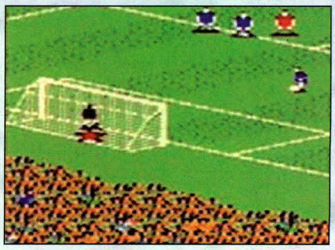
FIFA Road to World Cup '98 (Nintendo 64)

EA Sports başarısız FIFA Soccer 64 denemesinin ardından yeni ve gerçekçi kontroller eşliğinde FIFA RTWC '98'i geliştirdi. Bu oyunda artık futbolcular üç değişik strateji ile yönetilebiliyordu. Defans, hava topu ya da hücum futbolu seçeneklerinden birini futbolcularınızın oyun anlayışı olarak belirleyebiliyordunuz. Ayrıca her bir futbolcunun hangi taktikle oynaması gerektiğini de oyun içerisinde ayarlayabiliyordunuz. Futbolcuların özelliklerine göre pas, şut, çalım, kafa topu gibi tek tek strateji belirlemeniz mümkündü.

FIFA Road to World Cup '98 (GameBoy Color)

Yolculukların ve hareketli günlerin vazgeçilmez konsolu FIFA çılgınlığından geri kalamazdı. 16 ve 32 bit'lik Gameboylar için geliştirilen oyunda tüm dünya ülkeleri ve takımlarını bulmak mümkündü. Diğer konsollara göre grafik kalitesi tabi ki daha kötüydü ama yinede Gameboy için yapılmış diğer futbol oyunlarından daha iyiydi.

FIFA 2000 (GameBoy Color)



Önceki oyuna göre hemen hemen aynı grafik kalitesi ile piyasaya sürülen oyunda aslında değişen çok da bir şey yoktu. Tabi ki gün geçtikçe katlanan oynama zevki ve değişen futbol kuralları oyunun daha öncekilere göre en büyük farklarıydı.

FIFA Road to World Cup '98 (Sega Saturn)

32 bit'lik işlemcisi ile EA Sportrs'un klasiğine ev sahipliği yapan konsolda gerçekçi fizikler ve kolay kontroller dikkat çekti. Oyunda tıpkı PC versiyonunda olduğu gibi aktif futbolcu seçimi kullanıcıya bırakılmıştı. Oyun içerisinde dikkat çeken bir nokta da oyunun hiçbir anında grafiklerin yavaşlamaması idi. Bunda Saturn'ün grafik işlemcisinin gücü de etkili olmuştu. Motion capture ile yapılmış hareketler, oyun aralarındaki görüntüler ise gerçekten göz kamaştırıcıydı.

FIFA '97 (PlayStation)

O zamanlar için Nintendo'dan sonraki en iyi konsol olarak dikkat çeken PlayStation'ın FIFA'yla ilk buluşması. EA Sports'un 1997 yılı içerisinde gerçekleştirdiği büyük atılım sonucunda NBA Live '97, Madden Football 97 ve Triple Play Football ile birlikte FIFA'da PlayStation'a uyarlandı. Gerçekçi grafikler, 2D sprite seyirciler ve değişen kamera açılarıyla PlayStation sahiplerini uzun bir süre kendisine bağlamıştı.

FIFA '99 (PlayStation)

Internet Cafeler'in mısır gibi patlamaya başladığı yıldı 1999. Tabi bu cafe adındaki işletmelerin bir köşesinde PSX bulmak da mümkündü. İşte o zamanlar, birlikte futbol oynamanın tadını PSX severler FIFA '99 ile çıkarmaktaydı. Artık oyunda yapmak isteyip de yapamayacaklarınız sınırlanmış ve 3D grafiklerle birlikte analog kontrollerde oyunu vazgeçilmez kılmıştı.

FIFA 2000 (PlayStation)

Artık son demlerini yaşamakta olan PlayStation'ın eskiyen grafik motorunda gördüğümüz en kaliteli FIFA grafikleri. Motion capture yöntemi ile gerçekleştirilen gerçekçi fizikler, yeni top saklama teknikleri, gelişmiş surat modellemeleri ve tamamen 3D ortam gerçekten göz alıcıydı.

Gelecek, geliyor, geldi...

FIFA serilerinin tarihi süreç içerisindeki gelişiminden bahsettikten sonra sıra geldi FIFA 2001'e. Futbol severlerin ve oyuncuların sabırsızlıkla beklediği oyun, bu yazı hazırlanırken piyasaya henüz sunulmamıştı ama gördüğümüz ekran görüntüleri ve edindiğimiz derin bilgiler beklentilerimizi bir kat daha artırmıştı.

Motion capture yönteminin sağladığı avantajla "realistik" kelimesinin hakkını veren oyun yıllardır taşıdığı "1 numara" damgasını boşuna yemediğini son versiyonuyla ispatlamaya hazırlanıyor. Electronic Arts'ın Kanada stüdyolarında geliştirilen oyun için bu sene yine Amerikan Futbol Ligi "MLS" oyuna sponsor oldu. Zaten oyunu Internet'te herhangi bir sitede aramaya kalktığınızda FIFA 2001 Major League Soccer ismi karşınıza çıkıyor. Oyunda yine 3D oyuncu modellemeleri, gol sonrası sevinç gösterileri ve maç başlangıç görüntüleri var. Her sene olduğu gibi top saklama tekniklerinde bir değişime gidilmiş. Bu sene artık Ctrl ya da Alt tuşlarına bastığımız zaman geçen yıllardaki hareketler yerine değişik varyasyonlar seyredeceğiz. Tabi top sizde olmadığı zamanlardaki taktiklerde de bir değişime gidildiği gelen duyumlar arasında. Ama tam olarak bir şey söylemek için oyunun piyasaya çıkmasını bekliyoruz. Oyunda bu yıl en dikkat çekici değişimlerden biri de artık maç sırasında yan hakemleri de görebilecek olmamız. Daha önceleri orta hakem hegomanyasındaki oyunun böylece daha adil bir oynanış sunması bekleniyor. Bariz ofsaytlardan yediğimiz goller daha dün gibi aklımızda. Yan hakemlerin oyunun yapay zekasına bir katkı yapıp yapmayacağını ise oyun piyasaya çıkmasıyla anlayabileceğiz. Umarız yan hakemlerin katkısı sadece grafik çeşitlemesi olarak kalmaz ve oyunlar daha zevkli bir hale gelir.

Kımılda Biraz

Bir 3D model çizersiniz. Modelin eklemlerini, hareket edebilir hale getirirsiniz. Fakat, gerçek insanın yürüyüşündeki ahengi, akıcılığı ve "insansılığı" gerçek insanları kullanmadan o modele veremezsiniz. Eğer modeli kendi tasarladığınız hareketlerle hareketlendirmeye kalkarsanız insan görünüşlü bir robot tasarlamış olursunuz.

Motion capture tekniği çizilen modellere gerçekçi hareketler kazandırmak için kullanılan bir yöntem. Bu yöntemde hareketleri kaydedilecek insanın üzerine bilgisayara bağlı vericiler bağlanıyor. Aynı anda 3D yazılım da çalıştırılıyor ve üzerinde vericiler bağlanan insanın hareketleri gerçek zamanlı olarak modele aktarılıyor ve hareketlendirilmiş bu 3D modeller kaydediliyor.

EA Sports'un FIFA serisinde ilk olarak FIFA '97'de kullanılan motion capture tekniği, futbolcuların hareketlerine, serinin önceki oyunlarındakilere göre bariz bir gerçekçilik hissi katmıştı. FIFA '98'de futbolcuların sevinme, üzülme ve hakeme itiraz etme görüntüleri için de yine motion capture tekniğinden faydalanıldı. FIFA '99'da hem hareket sayısı arttırılmıştı hem de futbolcuların ağız hareketleri konuşma, sevinme ve üzülme esnasında değişiyordu. Yine motion capture ile kaydedilen bu hareketlere FIFA 2000'de pek çok yenileri eklendi. Mesela artık futbolcuların surat mimikleri vardı ve gol atan bir futbolcunun yüzünden sevincini, yere düşürülen başka bir tanesinin yüzünden acısını, kırmızı kart gören bir diğerinin yüzünden de sinirini anlayabiliyordunuz.

FIFA 2001'de Neler Var?

FIFA 2001'de surat modelleri üzerinde özellikle durulmuş ve mimiklerde dudak uçuklatan bir gerçekçilik sağlanmış. Artık Hagi gerçekten Hagi gibi; Hasan Şaş ise zenci değil. Bunun yanında, motion capture kayıtlarında aralarında dünyaca ünlü, Lothar Matthaus, Hidetoshi Nakata, Paul Scholes, Thierry Henry, Edgar Davids, Gaizka Mandieta, Shimon Gershom'un da bulunduğu pek çok futbolcu kullanıldı. Profesyonel futbolcuların hareketleri kendisini oynanışta da şüphesiz belli edecek. Kafa toplarında kambura yatma, çalımlarda ayağa sert girme gibi "şık" ofansif hareketlerin karşılığında rakipleriniz de yine aynı şekilde "şık" bir biçimde acı çekecekler.

Geçen yıla göre değişmeyen noktalara da kısaca bir göz atalım. İlk olarak bu sene FIFA'nın herhangi bir kural değişikliğine gitmemesinden dolayı oyunda kural olarak değişen bir şey yok. Yine geçen yıllarda olduğu gibi oyun modları da aynı. Multiplayer desteğinde ise bir artırıma gidilmemiş yine. Aynı anda LAN üzerinden 4 kişi

oynayabileceğiniz bir network oyun modu mevcut. Ayrıca 8 kişiye kadar da aynı bilgisayar üzerinden farklı takımlar seçerek oyun oynama ve turnuva düzenleme şansınız da var. Oyun Hagi ile tanıtmı gerçekleştirildikten sonra piyasayı uzun süre meşgul edeceğe benziyor. Eğer siz de oynayanların böbürlenmelerine aldırış etmek istemiyorsanız oynamamazlık etmeyin, acele edin.

Yarış dünyasının tüm heyecanını doyasıya yaşayacaksınız!

POSTER HEDİYELİ

~~35$~~ **DEĞİL SADECE 15,99$ (KDV DAHİL)**

ODYSSEY entertainment

Büyükdere caddesi
Hür Han Kat.4
15/A 80260 Şişli
İstanbul
Tel: (0212) 233 10 50-51
Faks: (0212) 219 00 85

ORİJİNAL TAM SÜRÜM

empire SPORT

www.empire.co.uk

© Ford Motor Company. Ford trademarks used under license from Ford Motor Company.
Published by Empire Interactive. Empire is a registered trademark of Entertainment International (UK) Ltd.

Kasım'da Gazete, Dergi Bayilerinde ve Bilgisayar Oyun Satış Noktalarında

UnRealist

Playstation 2, en çok sevilen PC oyunlarından birinin aklını çeldi ve Unreal Tournament, konsol oyuncularına göz kırpıyor. Sonrası mı? Oyunu denedik ve başkalarının size aktaramayacağı pek çok bilgi topladık... ***Dan Elektro***

Unreal, PC versiyonundaki şiddetin dozunu artırarak geri geliyor. Her frag'de yetişkinlere göre bir oyun olduğunu haykırıyor.

Amerikan Sosyolog Henry David, bir defasında demişti ki, "Ölü veya diri olsun, sadece realiteye can atıyoruz." Yaklaşın, bu defa UnRealiteye can atacaksınız. Ve bu defa Unreal Tournament en realist tecrübeyi yaşatmak için kendine çok güveniyor.

Gizli Kayıtlar, Canlı

Unreal Tourment, oyuncuları en iyi eğlencenin kanlı sporlar olduğu bir geleceğe taşıyor. Profesyonel gladyatörler, roket atış rampaları, savaş topları, keskin ateşli silahlarla donatılmış olarak, televizyonda da gösterilen çok şiddetli karşılaşmalarda birbirleriyle savaşıyorlar. Ve şanslısınız, bir sonraki yarışmacı sizsiniz! First-person açısından, 50 level'ın üzerinde hayatta kalmayı başarmalısınız, tabi eğer katılacaksanız. Fakat bu sinsi düşmanlarla, en az dert edeceğiniz şey kazanmak olacak; asıl sorun "nasıl hayatta kalınır?"

Unreal Tournament'in can damarı ciddi anlamda geliştirilmiş yapay zeka olacak. Bilgisayar kontrollü düşmanınız sizi atlatmak için hileler yapacak, geri çekilecek, yandan saldıracak ve diğer taraftan birçok multiplayer maçtaki insan oyuncuların yaptığı gibi kafanızı uçuracak. "Üzgünüm. Kafanızı mı uçurdum!" ve "Yan Bebek!", oyunda geçen konuşmalara iki örnek.

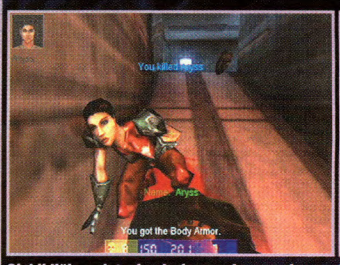
Silahlar başka ateş özelliklerine de sahip; Enforcers'ın John Woo stili etkileyici ateşleme silahı gibi...

Elbette, iyi yapay zeka gerçek insanlarla savaşamayacağınız anlama gelmiyor. Online oyun olmadığı müddetçe (Sony'nin PlayStation 2 network'ü halen aylar uzaklıkta) UT, tek bir paylaşılmış ekranda ya da kablolu bağlantılarda ve bir FireWire Hub'da (ayrı olarak satılıyorlar) 4 oyunculu oyun imkanı sunuyor. Küçük bir cesaret işi değil; nereden baksan 4 oyuncu, 4 konsol, 4 ekran, bir oyun!

Tuşlar, Fareler ve Dahası

Televizyon'un çözünürlüğünden kaynaklanan değer düşürücü öğeler olsa da, Unreal Tournament'i nasıl oynarsanız oynayın, şaşırtıcı derecede pürüzsüz, kaliteli PC grafikleri bulacaksınız. Preview versiyonundaki, parıltılı, yeşil BioRifle damlalarından, üstün doku kalitesine kadar eksiksiz geçişler vardı ki, doğrusu kutlamaya değer. Ve programcılar tüm bu kaliteli görselliğin 30 kare/saniye hızında görünmesini umuyorlar. Büyük patlamalar ve havada uçuşan hakaret dolu sözlerin hepsini içeren seslerin de PC'dekinden geri kalır yanı yok. Her ne kadar preview versiyonundaki gamepad kontrolleri fonksiyonel olsa da, henüz kontrolleri ayarlama seçeneği geliştirilmemiş. Infogramers'in UT prodüktörü, Matt Powers; "Kontrolleri ayar-

Bu hızlı, öldürücü diskler UT'nin en iğrendirici silahlarından biri olacak; Oyuncular onları duvardan sektirebilecekler ya da patlayıcı vuruşu yapmak üzere kurabilecekler.



Olabildiğince detaylandırılmış animasyonlar ve yüz dokuları da karakterleri daha tehditkar ve daha tedirgin olmasını sağlayacak.

Bazen bir zaman limitli güç artırıcı (zarar yükseltici, emniyet kemeri ya da görünmezlik özelliği gibi) size, maç esnasında ihtiyacınız olan tüm köşeleri verecek.

Dünya

Bölgesel hasar vücudun farklı parçalarına hedef imkanı sunacak.

lamak ve en iyi hale getirmek için çok zaman harcıyoruz" diyor ve ekliyor; "Hepimiz büyük konsol oyuncularıyız ve kolay kontrollerin önemini biliyoruz. Hangi kontrol ayarını seçeceğimize karar vermek oldukça zor, fakat şu sözümüze inanın: Unreal Tournament'da gamepad'i elinize alır almaz oynayabileceksiniz."

Bazı oyuncular için kontroller hiç sorun olmayacak: UT, PC oyuncularının USB klavye ve mouse'larını destekliyor ve kendi silahlarıyla çarpışmalarına olanak tanıyor. Etrafta gezinmekte ve doğru noktaya nişan almakta mouse kontrollerini kullanmak ve bunu, basit ileri-geri, sağa-sola hareketlerde klavyedeki tuş kontrolleriyle desteklemek çok rahat. Powers, "Standart Sony kontrolleriyle harika kontrollere ulaşmak daha önemli olsa da, klavye ve mouse'u destelemek de bizim için önemli." diyor ve ekliyor; "PS2 oyuncularının hedef belirlemede, Sony gamepad'ini, kalvye ve mouse'a tercih edecekleri beklentisi içindeyiz."

Oyuncular roketleri toplayıp, büyük bir ateş silahı için beşini birden patlatabilecek.

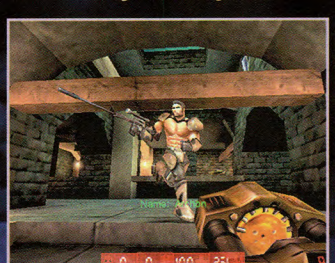
Camdan Dışarı Atlamak

PC oyununun birçok elementi korunuyor (alternatif ateş ataklarıyla soğuk silahlar, vurduğunuz yere göre değişen hasar (kafadan vurduğunuzda, ayaktan vurmaya göre daha fazla zarar verirsiniz) ve ek olarak Capture-the-Flag, storm-the-base ile Assault modları) ve bazı şeyler konsola göre uyarlanıyor. Örneğin HUD, burada görünenlerden farklı, yeni ve kolay okunabilir bir format sunuyor. Çünkü, daha düşük bir çözünürlüğe sahip TV ekranı küçük dokulu sayıları ve harfleri okunaksız biçimde ekrana yansıtır, bu iyi bir değişiklik.

Unreal Tournament'in preview versiyonu, özellikle 9 ayda geliştirilmiş bir oyun için aşırı derecede etkileyiciydi. PC oyununun konsol sistemine bu kadar başarılı geçişine rağmen (Birkaç yeni deatmatch bölümünü saymıyoruz bile), oyunun PC versiyonuna sahip oyuncuların, bir de konsol versiyonunu almak için bir sebebi olacak mı? Powers itiraf ediyor; "Dürüstçe söylemek gerekirse, bunu söylemek benim için çok zor olsa da, ben PS2 versiyonunda oynarken, PC versiyonunda oynarken aldığımdan daha fazla zevk alıyorum." "Özellikle split-screen'le kanepende otururak sadece UT oynayıp saatler geçirebiliyorum. Evdekileri televizyonun başında oturmuş, bu oyunu oynarken bağıra çağıra konuşurlarken ve müthiş iyi vakit geçirirlerken görebiliyorum." Oyuncular da, bu Kasım ortalarında, oyun piyasaya çıktığında, televizyonun başına toplanıp, bağıra çağıra konuşurken iyi vakit geçirme şansına sahip olacaklar.

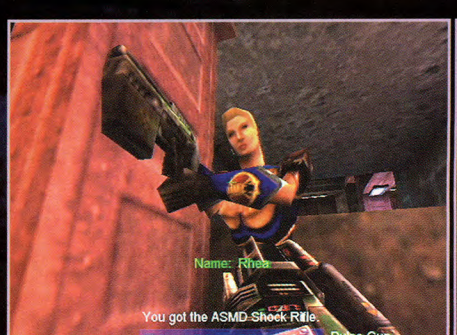
Bazı bölümlerde hem dış hem iç mekanlarda, her alanın değişik yerçekimi kurallarında savaşlar ön plana çıkacak.

Domination oyunlarında haritadan yer belirlemek, zaptetmek ve üç bölgeyi korumak suretiyle oyunu kazanacaksınız.



Unreal Tournament'in ek 50'den fazla bölümü; nemli ortaçağ sığınakları, geleceğe ait uzay istasyonları, bir deniz altı, bir D-Day ve yüksek hız treni içerecek.

Kafadan vurmak doğru noktayı bulmakta özen gerektiriyor, fakat ani ölüme sebep olmaları bu zorluğa değer.

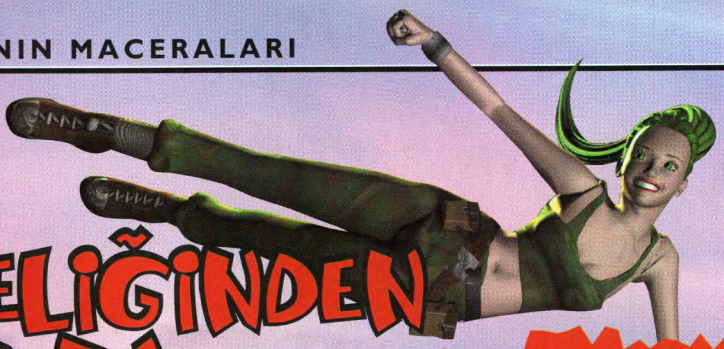


Unreal Tournament'un gelişmiş yapay zekası insan benzeri davranışlarıyla harika bir bilgisayar kontrollü Capture–the-Flag türünden takım oyunları sunuyor.

Aşırı detaylandırılmış dokular programcılara, ince kabuk tipinde yüz lekeleri gibi göz kırp unut şakaları gini kaçabilme olanağı tanıyorlar.

Deathmatch, Domination ve Assult modlarına ek olarak Capture–the-Flag, PlayStation 2'ye şıçrayış yapacak.

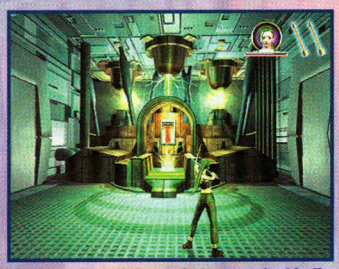
TİLKİ DELİĞİNDEN TAVŞAN DELİĞİNE



PlayStation 2

ARMY MEN: SARGE'S HEROES'UN CESUR, YEŞİL SAÇLI DİŞİ TİLKİSİ VİKKİ, PS2'DE KENDİ MACERASINDA KOŞTURUP DURACAK. FAKAT VİKKİ'NİN BAŞINA GELENLER ALİCE'İN, HARİKALAR DİYARINDA BAŞINA GELENLERDEN ÇOK, ER RYAN'I KURTARMAK İÇİN YOLA ÇIKAN EKİBİN BAŞINA GELENLERİ ANDIRIYOR Jake the Snake

Oyunda bulması zor özel bölümler olacak. Vikki buralarda fotoğraf çekebilecek ve oyunun sonunda da bu fotoğrafları size gösterecek.



Vikki üç fantastik oyuncak dünyasında, bir dinozorlar dünyasında, bir ortaçağ dünyasında ve hatta bir uzay gemisinde geçen, toplam 17 bölümü keşfedecek.

Bölümlerde takip edebileceğiz pek çok yol var. Gördüğünüz her yere gitme şansına sahipsiniz. İster içeride, ister dışarıda olsun. Gizli yerlerde cabası.

"Gerçek savaş, plastik askerler" paradoksuna rağmen, Army Men, pek çok oyuncu için 3DO'nun en başarılı oyunu. Serinin fanatikleri, bir Army-Men karakterinin başrolde oynadığı sıradaki oyunda, bazukalar ve silahlar yerine, yaratıklar, dinozorlar ve huysuz bir aslan bulunduğunu öğrendiklerinde şaşıracaklardır.

Oyunun yönetmeni John Salera, "Her bölümde öyle noktalar var ki, oyuncu arkasına yaslanıp kocaman bir "vay canına" çekebilir" diyor.

YEŞİLLENMEK

Vikki şimdiye kadar, çoğu plastik askerler olan Army Men karakterlerinden hep farklıydı. Mesela, Army Men: Sarge Heroes'da, Sarge'ı kendine aşık ettiğinde, serideki ciddi anlamdaki ilk kadın karakter oydu. Aslında plastik bir oyuncaktı ama derisi canlı renklerle boyalıydı (yeşil saçları ve gözleri Yeşil Ordu'nun lideri olan babasına çekmişti). Ve, Army Men hayatının içinde yer almasına rağmen, o bir asker değil, cesur, güzel ve bir hikaye bulduğu mu arkasını bırakmayan –ve bu yüzden beladan kurtulamayan- bir muhabirdi.

Şimdilerde 3DO, Vikki'yi, PlayStation 2'de önümüzdeki bahara çıkacak bir action/adventure oyununda başrol oynaması için, askeri aile köklerinen koparmak istiyor. Daha ismi kesinleşmeyen Vikki's adventure'ın yapımcılarından Michael Mendheim, "Aslında Vikki'yi Army Men için ortaya sürmüştük. Fakat, artık onu bambaşka yerlere götürmek istiyoruz" diyor ve ekliyor, "Şurası kesin: Bu bir Army Men ürünü değil. Oynanıştan hikayeye kadar her şey yeni ve taptaze. 3DO bu ürünüyle bazı riskler alıyor. Ve biz de elimizden gelenin en iyisini, en çarpıcı olanını yapmaya çalışıyoruz." Ve şurası da kesin ki, 3DO bu oyunda daha genç bir kitleye hitap etmeye hazırlanıyor. Army Men gibi, yaş sınırı olan bir oyun yerine, ESRB'den herkesin oynayabileceği bir oyun olma onayını alması için hazırlanıyor.

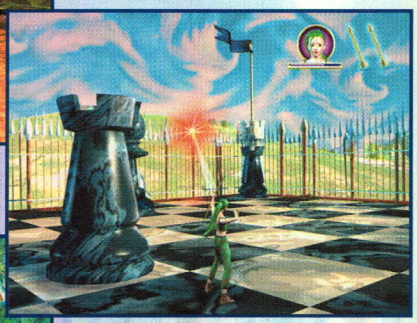
Zorlukları aşmanın genelde çeşitli yolları olacak. Bu dinazorla savaşabilirsiniz veya onu tuzağa düşürmek veya etkisiz hale getirmek için bir yol arayabilirsiniz.

HER OYUNCAĞA BIR DÜNYA

Army Men'deki dünya, bir oyuncak dükkanında bulabileceğiniz dünyalardan sadece biriydi. İçinde dinozorların, şövalyelerin ve uzay gemilerinin bulunduğu her oyuncak kutusu, insanların farkına varamadığı ayrı bir dünyadır. Fakat, ne yazık ki, birbirinden farklı bu dünyalar, Blue Army'nin ajanı, şeytani büyücü Brigette Bleu'nun yönetimindedir. Brigette, Vikki'yi tuzağa düşürerek bu fantastik dünyalardan birine çeker. Böylece, Sarge tamamen ona ait olacaktır. Vikki'ye yardım edip büyülenmiş Sarge'ı kurtarmak da oyunculara düşer.

3DO, üç tane, sürrealist, fantastik dünyayı oyunculara sunmak için, PS2'nin bütün gücünü kullanacağına söz veriyor. Üç dünya, dinozorlarla ve volkanlarla dolu tarih öncesi dünyası, şatoların ve şövalyelerin ve dev bir satranç takımının yer aldığı ortaçağ dünyası, iğrenç yaratıklarla dolu bir uzay gemisi dünyasında oluşuyor. John Salera, "Görsel olarak etkileyici bir şeyler üzerinde çalışıyoruz" diyor ve ekliyor "Her bölümde öyle noktalar var ki, oyuncu arkasına yaslanıp kocaman bir "vay canına" çekebilir."

Vikki, bulmacaları çözüp düşmanlarını yenmek için okuna ve aralarında ateşli, patlayıcı, sihirli okların da bulunduğu yedi çeşit okuna güveniyor.



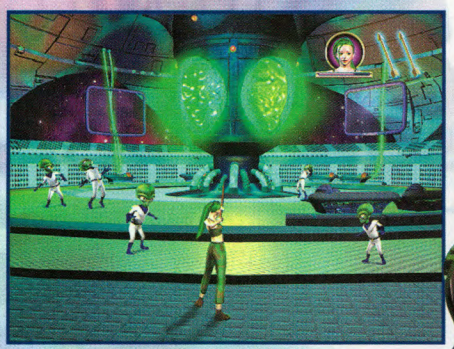
Vikki, ortaçağ dünyasında, merlin isimli sihirbazı kurtarmak için bu dev satranç tahtasından geçmek zorunda.

Vikki'yle aslanı, Vikki aslanın üzerindeyken kontrol edebileceksiniz. Ya da, sadece aslanı da kontrol edebileceksiniz.

GÜZEL VE ÇIRKIN

Bulmacaları çözerken kendinizi korumanız gerektiğini söylemeye lüzum yok. Vikki sırtındaki yaya ve yayla fırlatacağı, aralarında ateşli, patlayan ve sihirli okların da yer aldığı, yedi çeşit oka güveniyor. Tipik bir bulmacaya örnek olarak şunu verebiiriz: itmesi zor bir kayayı bulup oklarınızdan biriyle onu vurmalı ve tam zamanında, aşağıdaki dev dinazorun kafasına düşmesini sağlamalısınız ki oradan geçebilesiniz.

Oynanışın en ilginç özelliklerinden biri de, Vikki'nin yardımcısı, adı şimdilik "Leo" olan bir aslan. Oyunun çeşitli yerlerinde Vikki ile birlikte yanındaki Leo'yu da kontrol edeceksiniz. Bazen, Vikki Leo'nun üzerinde olacak, bazen de onu tek başına idare edeceksiniz. Leo, tehlike söz konusu olduğunda sizi uyaracak ve her hangi bir saldırıda da sizi koruyacak. Vikki, yay ve oklarıyla uzak mesafeden düşmanlarına saldırabilirken, yakın mesafedeki dövüşçünüz Leo, güçlü pençeleri ve dişleriyle güven veriyor. Mendheim, "Vikki bir çocuk oyuncağı değil ama oyundaki asıl heyecan, kontroller Leo'ya geçtiğinde başlıyor" diyor ve ekliyor, "Onu tutmak çok zor, tıpkı X-Men'deki kurt adama benziyor."



Vikki, dinozorlarla, ortaçağ şövalyeleriyle, garip kafalı uzaylılarla ve bir taş canavarıyla mücadele edecek.

Leo sizi koruyabilir ama bazen sizi de onu korumak zorunda olabilirsiniz. yaralanırsa tedavi etmelisiniz; eğer Leo ölürse oyun da biter. Mendheim, "Vikki ile Leo arasında duygusal bir bağ kurmaya çalıştık" diyor ve devam ediyor, "Aslan ölse ve siz de, bir oyuncu olarak bunu umursamasanız, bir yerde hata yapmışız demektir." Vikki veya Leo yaralandığında, Leo'nun öfke göstergesi yükselecek. Eğer çok fazla yükselirse, öfkeden deliye dönecek ve kendine zarar verebilecek. Bu yüzden, ona bakmanız, emirler vermeli veya onu sakinleştirmeniz gerekecek.

NE OLUR, NE OLMAZ?

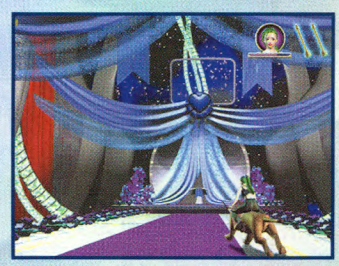
Büyük soru şu: İçinde makineli tüfekler ve el bombaları değil, yeşil saçlı bir kadınla sinirli bir aslan bulunan Army Men kokulu bir oyun oyuncuların kalbinde yer edinebilecek mi? GamePro okuyun ve bu bahar herşeyi görün.

Not: Bütün screenshot'lar, 3DO artistlerinin hazırladıkları, oyun içi görüntülerden oluşuyor.

Vikki ve Leo, bir bölümü tamamlamak için diğerinin özel yeteneklerine ihtiyaç duyuyor. Herhangi birisi ölürse, oyun biter.

Boss canavarlar arasında, ortaçağ dünyasında bir ejderha ve uzay gemisi dünyasında koca beyinli bir uzaylı var.

Eğer yaralanırsanız, içinde, hiç bitmeyen, tedavi edici su bulunan havuzlardan birini bulup sudan içmelisiniz.



Vikki veya Leo yaralandığında, Leo'nun öfke göstergesi yükselecek. Vikki, ona bakıp sakinleştirmeli. Aksi takdirde, çılgına dönen aslan kendine zarar verebilir

Maskenin Arkasındaki...

Legend of Zelda'nın muazzam bir devamı; Ocarina of Time- N64 kullanıcılarının kulağına hitap eden müzikl Link, halen yeni, eğlenceli, destansı bir maceraya imkan tanıyacak özelliklere sahip mi? Burada, kısa bir incelemeyle birlikte, denediğimiz Majora's Mask'ın derinlemesine bir önbakışını bulacaksınız. By Major Mike

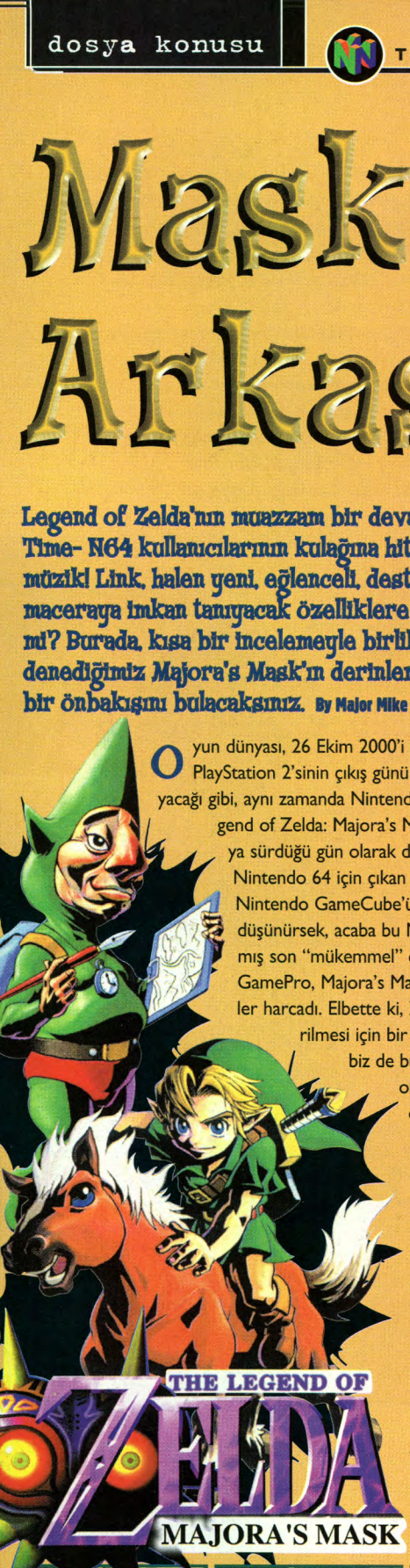
N64'ün Zelda oyunlarından ikincisi olan The Legend of Zelda: Majora's Mask'de Link, zamanın kendisine karşı savaşıyor.

Oyun dünyası, 26 Ekim 2000'i Sony'nin PlayStation 2'sinin çıkış günü olarak hatırlayacağı gibi, aynı zamanda Nintendo'nun, Legend of Zelda: Majora's Mask'ı piyasaya sürdüğü gün olarak da hatırlayacak. Nintendo 64 için çıkan oyunların azaldığını ve Nintendo GameCube'ün de yolda olduğunu düşünürsek, acaba bu Nintendo 64 için yapılmış son "mükemmel" oyun olabilir mi? GamePro, Majora's Mask'ın İngilizce final versiyonunu öğrenmek için saatler harcadı. Elbette ki, Zelda gibi büyük bir oyunun tamamının gözden geçirilmesi için bir günlük oturum tatmin edici olmazdı, sonuç olarak biz de bu sonbaharın en sıcak oyunlarından biri olacağı kesin olan bu oyunun denediğimiz versiyonunun ayrıntılı bir önbakışını hazırladık.

Link'in zorlu rakibi Majora's Mask'ın bütün güçlerine sahip olan bir Skull Kid.

Yepyeni Bir Gün

Majora's Mask'ın öyküsü Ocarina of Time'daki olaylardan üç ay sonrasında, Link'in midillisi Epona'nın üzerinde ormana doğru ilerlemesiyle başlıyor. Ansızın Bir SkullKid Link'i pusuya düşürüyor ve atını çalıyor. Link, Skull Kid'in başka bir kainatta peşine düşüyor ve Termina isimli bir yerde işini bitiriyor. Bu şehir, büyük bir ay'ın üzerine yavaşça düşerek getireceği felaketle karşı karşıya ve Link'in ay'ın düşüşünü sonlandırmak için üç günü var. Majora's Mask'ın en iç sıkıcı özelliği ise üç günlük zaman limiti. Oyunda olaylar gerçek zamanda meydana gelmiyor. "Termina" zamanına göre 1 gün 20 dakikaya eşit. Yani oyunun tamamını ancak 1 saatte bitirebilirsiniz. Major's Mask'ın zor yanı ise, bu üç günü tekrar tekrar oynayacak olmanız. Bu üç günlük devre esnasında kaçınılmaz görevlerin üstesinden gelmek zorundasınız. Eğer başarılı olursanız oyunu kaydedebilecek ve yeni bir görev için birinci günün başına dönebileceksiniz. Oyunun üzerinizde oluşturduğu bazı baskıları hafifletmek istiyorsanız, Ocarina ile zamanı geriye çevirilebilecek ve oyunun bütün bölümlerini yeniden oynamak ya da kendi ayak izlerinizi takip etmekten kaçınmak için çeşitli çarpık yollar kullanabileceksiniz. Zaman değişim olaylarının karışıklığını takip etmenize yardım etmesi için tasarlanmış olan defterle ilerlemenizi çizelgeleyebilir ve karşılaşmış olduğunuz karakterleri listeleyebilirsiniz.



Elbette ki Zelda'nın hiçbir oyununu birkaç ejderin ateşten nefesiyle karşılaşmadan tamamlıyamazsınız.

Diğer Zelda oyunlarında olduğu gibi Majora's Mask de Link'in konuşma olanağı bulacağı ilginç karakterler yüklenmiş.

Link, gerçeklik kılıcıyla da ispatladığı gibi zorlu dövüşçü olmaya devam edecek.

Majora's Mask'de keşfetmek için birkaç çeşitli ortam ve büyük zindanlar ön plana çıkacak.

Benzer Unsurlar

Görsel olarak The Legend of Zelda, Nintendo 64'ün Expansion Pak'inin kullanımını zorunlu kılan Ocarina of Time'dan daha temiz görünüyordu. Oyun ortamının hemen hiçbir yerinde detay gizleyici sis efektleri yok ve her yer rengarenk detaylandırılmış. Heyecanlı aksiyon devam ederken birkaç yavaşlatıcı öğe olsa da genel olarak oyun tutarlı yapısını koruyor. Oyundaki ses özelikkleri, Ocarina'nın klasik müziğini de içeren, acı havlamalar, kırbaç sesleri ve diğer Zelda klasiği seslerden oluşuyor.

Majora's Mask 'da birkaç yeni oynanış özelliği yer alsa da, Ozarina of Time'ın oyun motoru dokunulmadan kalmış. Yani N64 Zelda epiğinin hayranları bu devam versiyonunu hiç düşünmeden almalılar. Link'e verilmiş çeşitli yeni yetenekler hariç, kontroller Ocarina'nın kontrolleri ile neredeyse aynı kalmış ve oyunun tamamında da ihtiyaca cevap veriyor.

Link, Deku Scrup gibi giyinip yakın düşmanlarını hızlı ve harap edici ataklarla idam eder.

Majora's Mask'in gizemini çözmek için yalnız üç gününüz var; eğer çok fazla zaman harcarsanız düşen bir ay darbesiyle oyun son bulacak.

Link Goron Mask'i takarsa, süper güç ve süper hız yetenekleri ile donatılmış olacak.

Yüzünüzdeki Güç

Oyunun eşsiz bir diğer özelliği ise maskelerin kullanımı. 24'ün üzerinde maske biriktirme olanağınız olacak ve herbiri Link'e özel güçler ve yetenekler verecek: Örneğin, Deku Maskesi, kahramanımıza Deku Scrubs'la konuşma (normalde yüzünüze bile bakmaz), şişleme, zehirli su havuzlarından atlama gibi özellikler verecek. Diğer maskelerden Goron Link'e yüksek hızlarda seyahat yeteneği, Zoro ise su altında uzun süre kalabilme yeteneği verecek.

Majora, yeni maskelere ek olarak, kılıçlar, kalkanlar, sopalar, yaylar, oklar ve somunlar gibi çeşitli "klasik" Link silahları ve nesneleriyle birlikte gelecek. Ve sizin, özellikle, kocaman zindanları keşfederken ve dev gibi boss'larla kafa kafaya geldiğinizde, değerli zaman tik tak akıp giderken, alabileceğiniz tüm yardımlara ihtiyacınız olacak. Konuşma zamanı, Majora'nın geniş faaliyet alanı, 30 saatin üzerindeki oyun zamanını kolayca tüketecek. Ve bu bahsettiğimiz saatler "gerçek" saatler, "Termina" saatleri değil.

Tutarlılık

Son söz olarak; Ocarina of Time fanatikleri, devam eden Zelda serisinin aslen ve stil olarak söz verilmiş bir devamı olan Majora's Mask'la memnuniyetten fazlasına sahip olacaklar. GamePro'nun gelecek sayısında Majora's Mask'ın final hükmünü vereceğiz.

LAMCHOP
- Yapımcı: Planet Moon Studios/ Digital Mayhem
- Yayıncı: Interplay
- Piyasada

İLK BAKIŞ

WINDOWS 95/98

Giants: Citizen Kabuto

Kocaman

Eğer onlarca metre uzunluğunda bir dev yiyecek Vimp stoklarınıza dadansa ne yapardınız? A) Onunla anlaşmaya çalışırsınız; B) Can havliyle kaçarsınız; C) Bir tornado oluşturursunuz ve yiyecek stoğunu yerle bir edersiniz. Ekim ayında piyasaya çıkıp, hayatta kalmak ve gezegene hükümdar olmak için, üç ırktan birinin kontrolünü ellerinize verecek, 3D action oyunu, Giants: Citizen Kabuto'dan bahsediyoruz.

Eğer Giants bu yüksek kalitesini koruyarak bitirilirse yılın oyunu olmaması için ortada bir sebep kalmıyor. Giants'ın çıkışını dört gözle bekleseniz iyi olur.

Yemek Savaşı

Hikaye, sizin ve Mecc mürettebatından arkadaşlarınızın, bir süreliğine Majorca gezegenine gitmeye karar vermenizle başlıyor. Fakat arızalananan geminiz, sizi başka, küçük bir gezegene inmeye zorluyor. Sonra burada kendinizi birden, Sea Reaper'lar ve yoluna çıkan herşeyi ezip geçen dev, Kabuto ile savaşırken buluyorsunuz. İşler daha da kötü mü gitsin? Şuna ne dersiniz: Hepiniz aynı iki kaynağı ele geçirmek için savaşıyorsunuz; binalar inşa eden, büyüler icat eden ve Kabuto için yavrulayan Smarty'ler ve lezzetli etleriyle Vimp'ler.

Her üç ırkın da kendine has güçleri ve yetenekleri olacak. Topluluklar halinde dolaşan Mecc'ler, teknolojik ekipmanlarını ve silahlarını kullanacaklar; mistik Sea Reaper'lar ortalığı birbirine katmak için büyülerini etrafa saçacaklar; ve Kabuto da sadece yürürken bile katliam yapabilecek. Artı, çokluoyuncu modu daha önce tatmadığımız bir lezzeti vaat ediyor.

İnsanların Arasındaki Devler

Giants'ın preview versiyonu %90 oranında tamamlanmıştı ve bunu gösteriyordu. Oynanış, çılgın bir FPS oynuyormuşsunuz hissi veren, ipek yumuşaklığında aksiyonuyla öne çıkıyordu. Inventory'nize geçmek, silahları değiştirmek, sadece bir tek tuş uzaklıkta ve klavye ile mouse'un başarılı uyumu sayesinde, karakterinizi yönetmek çok kolay. Grafikler gerçekten çarpıcı: Güzel Sea Reaper'ların gölde yüzüşünden, Kabuto'nun Vimp'leri tokatlamalarına kadar herşey göz kamaştırıcı görünüyor.

Giants, aynı zamanda olağanüstü gerçekçi mekanlara sahip. Özellikle bir Mecc görevini oynuyorsanız, bir dağın tepesine tırmanmak baş döndürücü olabiliyor. Sesler şu an için yerli yerinde değil.

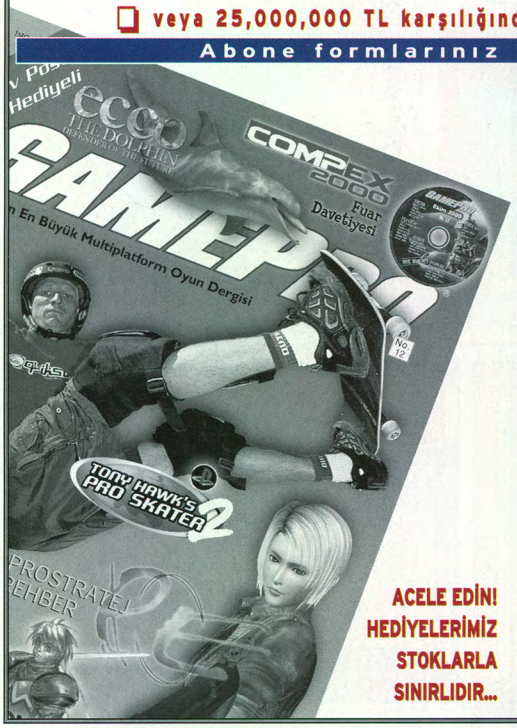
GamePro'ya 1 Yıl Abone Olana
Warhammer Oyun Seti!

❑ 30,000,000 TL karşılığında WARHAMMER OYUN SETİ alarak abone olmak istiyorum.

❑ Warhammer 1 ❑ Warhammer 2

❑ veya 25,000,000 TL karşılığında promosyonsuz abone olmak istiyorum.

Abone formlarınız için faks numaramız: (212) 454-2188



ACELE EDİN! HEDİYELERİMİZ STOKLARLA SINIRLIDIR...

Ad Soyad _____ Görevi _____

Yaşı _____ Adres _____

_____

Semt _____ Şehir _____ Posta Kodu _____

Tel _____ Faks _____ E-mail _____

❑ Faturanın şirket adına kesilmesini istiyorsanız, vergi dairesi ve vergi numarasını belirtiniz.

Vergi Dairesi _____ V. Numarası _____

Abone bedelini ❑ Banka hesabına yatırdım

❑ İhlas Magazin Yayıncılık A.Ş Garanti Bankası Bahçekapı Şubesi Hesap No: 629 99 73

❑ İhlas Magazin Yayıncılık A.Ş İş Bankası Bakırköy Şubesi Hesap No: 430496
(İş Bankasındaki işlemlerinizden havale ücreti alınmayacaktır.)

(Lütfen abone formuyla beraber banka dekontunu göndermeyi unutmayınız)

❑ Kredi kartı hesabımdan tahsil ediniz

❑ Visa ❑ Master/Eurocard

Kart No: _ _ _ _ / _ _ _ _ / _ _ _ _ / _ _ _ _ / Son Kullanma Tarihi: _ _ / _ _

Tarih: _____ İmza: _____

Aboneliğimin _____ ayından itibaren başlamasını istiyorum. Son geçerlilik tarihi: 30 Kasım 2000

İrtibat Tel: (212) 454-2550

Hediyelerle ilgili ayrıntılı bilgi arka sayfadadır.

Eksik Sayınız mı Var? GAMEPRO

	1999	2000
Ocak		GamePro CD 3 200 Yılı Cep Ajandası Takvim Poster
Şubat		GamePro CD 4 Poster
Mart		GamePro CD 5 Poster
Nisan		GamePro CD 6 Poster
Mayıs		GamePro CD 7 Poster Turk.Net İnternet Erişim CD'si
Haziran		GamePro CD 8 Poster
Temmuz		GamePro CD 9 Poster
Ağustos		GamePro CD 10
Eylül		GamePro CD 11 Poster
Ekim		GamePro CD 12 Poster
Kasım	GamePro CD 1	
Aralık	GamePro CD 2	

NOT: Kutuların içinde yazılanlar dergi ile beraber verilen eklerdir. Lütfen hangi sayıları istediğinizi, kutuları işaretleyerek (✓) belirtiniz. Siparişlerinizi ödemeyi yaptığınızı belirten bir dekont ile birlikte yandaki adresimize gönderiniz.

1999 ve 2000 sayılarının herbiri 1,000,000 TL
Dergi ulaştırma masrafları okuyucuya aittir.
Dergi ulaştırma tarifesi:
1-5 adet dergi için: 1,000,000 TL, 5 adetten fazlası için ücretsiz.
(Ulaştırma masraflarını dergi ücretine ilave etmeyi lütfen unutmayınız)

Ad Soyad _____
Adres _____
_____

Posta Kodu _____ Şehir _____
Tel _____

❑ İhlas MagazinYayıncılık A.Ş. (GamePro) adına bankaya _____ TL ödeme yaptım.

❑ Garanti Bankası Bahçekapı Şubesi 629 99 73 nolu hesap
❑ İş Bankası Bakırköy Şubesi 430496 nolu hesap
(İş Bankasındaki işlemlerinizden havale ücreti alınmayacaktır)
(Dekontun kopyasını bu formla birlikte göndermeyi unutmayın)

_____ TL kredi kartı hesabımdan alınız.

❑ Visa ❑ Master/Eurocard

Kart No ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Son Kullanma Tarihi ☐☐/☐☐

GamePro, İhlas Medya Center, 29 Ekim Cd. No: 23
34530 Yenibosna-İstanbul

Faks: (212) 454-2188

İmza _____

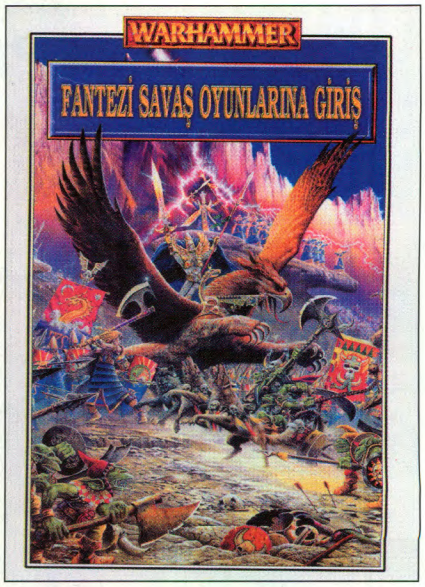
Son geçerlilik tarihi: 30/11/2000

Fantezi Savaş Oyunları Seti

WARHAMMER 1

Kendi Ordunuzu Yapın! Boyayın! ve Oynayın!

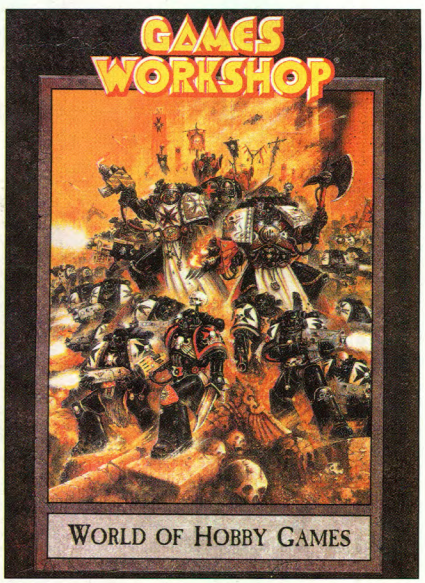
Warhammer
Masaüstü
Strateji
Oyunu



Fantezi Savaş Oyunları Seti

WARHAMMER 2

Mistik güçlerin,
şovalyelerin,
büyücülerin
ve yaratıkların
bulunduğu
bir dünyada güçlü
bir komutan olmaya
ne dersiniz?



THE FRESHMAN

- Yapımcı: BioWare
- Yayıncı: Black Isle/Interplay
- Piyasada

DENEDİK

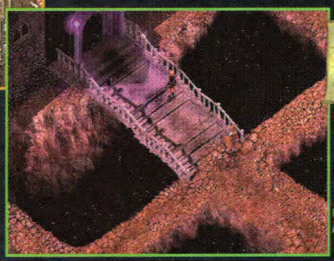
WINDOWS 95/98

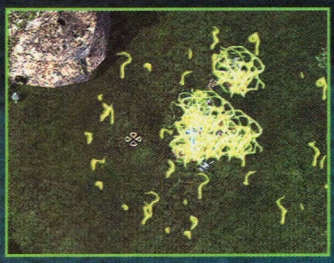
Baldur's Gate II: Shadows of Amn

Geri Dönüyor

PC RPG oyunlarının, sadece özel bir sınıfa hitap eden oyunlar olmaktan kurtulup en çok satan oyunlar arasına girmelerinin sorumlusu Baldur's Gate, Baldur's Gate II: Shadow of Amn ile akılları başlardan alan AD&D serisine devam ediyor. Bir öncekiyle kıyaslandığında hikaye akışında pek bir değişiklik yok: Bir grup kahramanı toplayın, canavarları öldürün ve dünyayı daha yaşanabilir bir yer haline getirin. Fakat Bioware ve Interplay'dekiler, ömrünüzde daha önce benzerine rastlamadığınız 200 saatlik bir oyun tecrübesini yaşayacağınız üzerine bahse girmeye hazırlar.

BioWare'ın son AD&D bombası, Baldur's Gate II ile zarları bir kere daha sallayın.





Ejderhalar Sizi Bekliyor

Baldur's Gate'deki gelişebilirliğiniz AD&D'dekine göre çok düşüktü. Oyunu bitirdiğinizde takım üyelerinizin bulunduğu seviye, AD&D'dekine göre çok düşüktü. BGII, ilk oyunun bıraktığı yerden sizi alıyor: En son dünyayı kurataran kahramanlarla birlikte Forgotten Realms dünyasına geri döneceksiniz. Bu defa kahramanlarınız AD&D'nin en yüksek seviyelerinden biri olan 22. seviyeye kadar ulaşabilecekler. Daha fazla açıklamak istemiyoruz ama emin olun ki, yeni dev canavarlarla ve inanılmaz güçlü düşmalarla BGII, D&D'nin ejderhalarını arattırmayacak.

Baldur's Gate 1.5?

Bioware, Infinity oyun motorunun hızla eskimesi ve Planescape Torment, Icewind Dale gibi oyunların başarısı gibi gölgelerin arkasında kalan BGII'nin ateşini canlandırmak için ne yapıyor dersiniz? BGII'de henüz yoldaki D&D'nin üçüncü serisinin seçilmiş kuralları bulunacak. Bunların yanında Barbarian, Monk ve Sorcerer ırklarıyla beraber Half-orc'lar da geliyor. Yepyeni, güçlü canavarlar ile ırka ve sınıfa bağlı olarak değişen yan serüvenler, dünyayı kurtamaya çalışmaktan zevk almanızı sağlayacak. Preview versiyonunda takımı bir araya getirmek, kötü yön bulma yapay zekası yüzünden tam bir angaryaydı. Ve oyunun yapımcıları arkalarında, inventory ekranı açılışında oyun durmaması, hantal kullanışlar gibi tatsız sürprizler bırakmışlar. Bioware oyunun çıkışına kadar bu problemleri çözecek gibi. Her ne kadar BGII, bir öncekine göre radikal değişiklikler vaat etmiyorsa da, yüzlerce saatlik bir maceraya başlamak için Baldur's Gate dünyasına girmenize az kaldı.

OĞUZHAN ÖZDEMİR

- Yapımcı: Funatics Developments
- Yayıncı: THQ Inc.
- Strategy/Simülasyon
- Piyasada

İLK BAKIŞ

WINDOWS 95/98

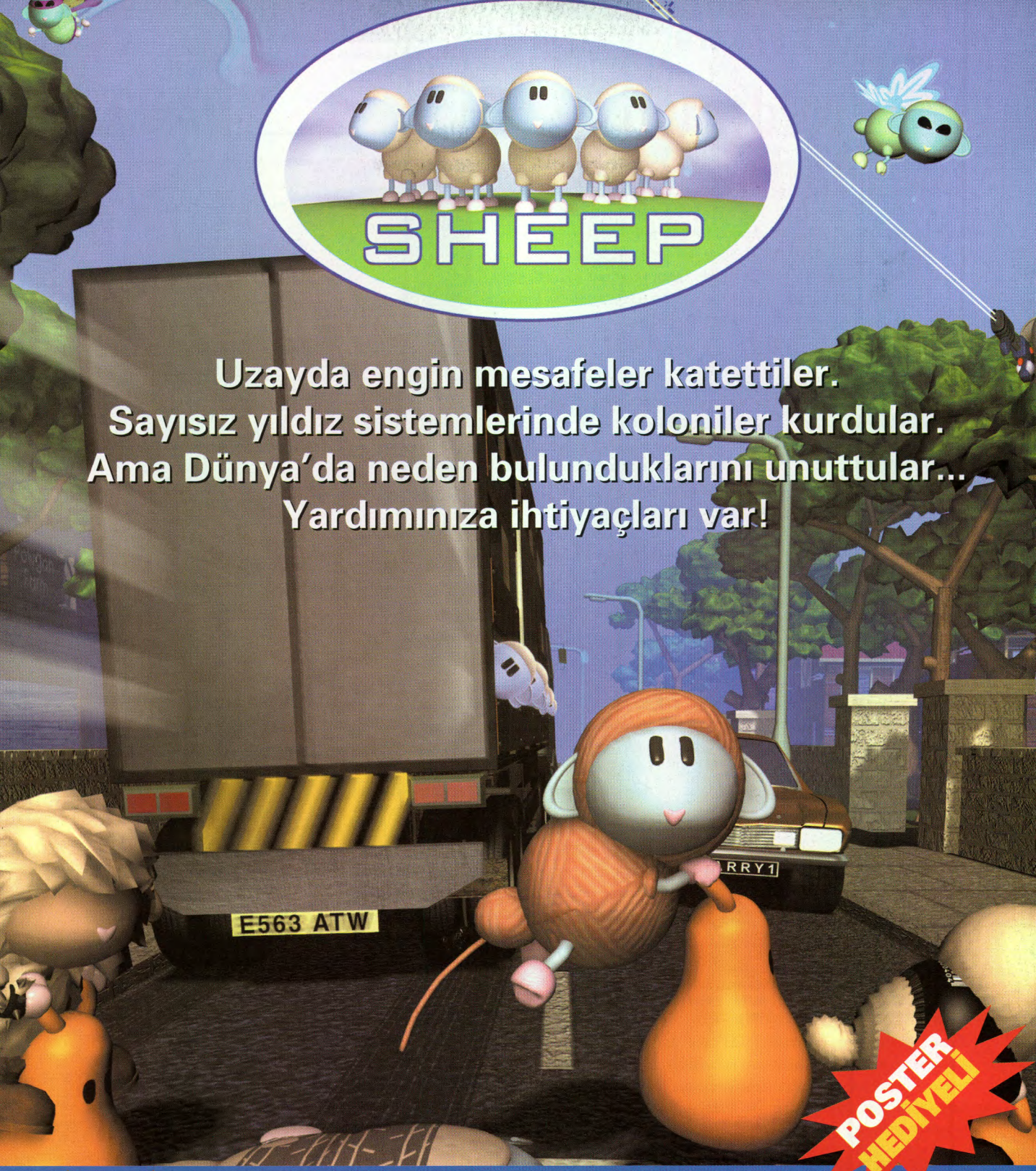
Cultures

THQ çoğalmak ve sonuçlarına katlanmak zorunda kalacağınız, Cultures'ı geliştiriyor. Kuzey Amerika'da bir Viking klanını kontrol edeceğiniz oyun yakında piyasada olacak. Dünya kurulduğundan bu yana insanoğlunun üremekte olduğunu ve bunun sonucunda neslini devam ettirdiğini düşünürsek Cultures'ın çıkış noktasını ve oynanış mantığını daha iyi anlayabiliriz sanırım. Bana göre The Sims'in yakaladığı büyük başarının ardında yatan neden; insanın oyun içerisinde kendini günlük hayatta olmadığı kadar karar mekanizması olarak görebilmesiydi. Bu oyunda da aynen Sims'de olduğu gibi karar mekanizması yine siz olacaksınız. Ancak bir farkla; kadınların günlük yaşamdaki konumları sizin kararlarınızdan bazen daha etkili olacak. Beta versiyonda oyun içerisinde erkekler insanlığın devamını sağlamakla ve toplum yaşamının normal bir seyirde ilerlemesi ile görevlendirilmişler. Öyle ki, kadınlar evlerinde oturup beş çayı içerken onlar ormanda önümüzdeki kış için odun kesiyorlar. Kadınlar çocukların bakımı ve yetiştirilmesi ile görevliler ve tabi evin düzeni de onlardan soruluyor. Amaçları soylarını devam ettirmek olan erkekleri, hayatlarını kolaylaştırmak için ne gerekiyorsa onlara yaptırarak geçiren kadınlar oyunun gizli, hatta açık seçik hakimi. Eğer bir erkek karakterin odun kesmesini sağlamak isterseniz önce bu isteğinizi bir kadın aracılığıyla ona iletiyorsunuz. Sonra kadının onu bu konuda gerekli eğitimi alacağı bir birime yönlendiriyor. Anlayacağınız her iş için bir kadın gerekli. Kadınların insan hayatındaki gerekliliğini anlatan bu oyun kadınları mutlu edecek. Ancak kadınlara da haksızlık etmemek lazım. Sosyal yaşamda yerlerini alamasalar da evin düzeni ve çocukların gelişimi gibi önemli görevlerde onlara endeksli.

Bu sevimli Vikingler'i içinde bulundukları ortamda yalnız bırakmayın ve soylarının devam etmesi için onlara yardımcı olun.

Vikinglerin evlenebilmeleri için önce içinde yaşayabilecekleri bir eve ihtiyaçları var.

Aynen Sims'de olduğu gibi siz oyundaki karakterlere herhangi bir komut vermeseniz de onlar günlük yaşamlarına devam edecekler. Kendileri için kutsal olan günlerde ibadet edecekler, klandan birisi evlendiğinde onlar için mutlu olacaklar. Yorulduklarında bütün çabanıza rağmen uyuyacaklar, uzun süren yalnızlıklarından kurtulmak için flört etmek isteyecekler ve tabi ki her insan gibi onlarda evlenmek ve çocuk sahibi olmak isteyecekler. Ayrıca skill artma özelliği de oyunda çekici ve ilginç özelliklerin başında geliyor. Yani siz karakterleri ne kadar geliştirirseniz onlar da o kadar yetenekli bir konuma gelecekler. Çadır hayatından yerleşik hayata geçmeleri bu gelişmlerine bağlı olacak. Tabi savaş yetenekleri ve iş yapabilme kapasiteleri de gün geçtikçe ve skillleri artıkça aynı oranda artacak. Size burada düşen görev; onların duygularını incitmeden mantıklı olanı onlara yaptırmak. Tabi bu sandığınız kadar kolay olmayacak. Unutulmaması gereken nokta, bazen insanın duygularının mantığının çok önünde ilerleyebileceği. Merak konusu olansa THQ'nun bu ikilemi nasıl çözeceği. Firmanın daha önceki çalışmalarına bakıldığında, özellikle Tomb Raider'ın GameBoy'a uyarlanmasında gösterdiği başarı bizleri bu konuda epeyce ümitlendiriyor. Oyunun beta versiyonunda da gördük ki firma bu olay üzerinde epeyce bir çaba sarfetmiş. Yapay zeka göz kamaştırıcı boyutlara ulaşmasa da Sim simülasyonu türünde başarılı bir çalışma olacağa benziyor. Cultures, oyun mantığı olarak son zamanlarda oynadığımız Warlords: Battlecry ile The Sims arasında bir yerde olacak diyebiliriz. Oyun içerisinde zamanın ve mekanın değişimine göre savaşların olması, insanların gelişmesi ve buna paralel olarak gerçek tarihin bir de bizim elimizde şekillenme şansı akıllarda iyi bir izlenim bırakıyor. Cultures, beta versiyonunda grafik kalitesi açısından belirli bir noktaya ulaşmış ve oyun piyasaya çıktığında da kalite tutkunlarını memnun edeceğe benziyor. Ayrıca oyunda 2 farklı oyun hızı, 3 asker tipi, 30 farklı meslek ve 40'a yakın değişik yapı mevcut olacak. Bu olanaklarla diğer klanlara karşı kendi ırkınızı korumak sizin göreviniz olsun.



~~35$~~ DEĞİL SADECE 15,99$ (KDV DAHİL)

ODYSSEY entertainment

Büyükdere caddesi
Hür Han Kat.4
15/A 80260 Şişli
İstanbul
Tel: (0212) 233 10 50-51
Faks: (0212) 219 00 85

ORİJİNAL TAM SÜRÜM

empire® INTERACTIVE
www.empire.co.uk

Created by Mind's Eye Productions Limited for Entertainment International (UK) Limited.
©1999-2000 Entertainment International (UK) Limited

Kasım'da Gazete, Dergi Bayilerinde ve Bilgisayar Oyun Satış Noktalarında

FIRAT AKYILDIZ

- Yapım Angel Studios
- Dağıtım Microsoft
- Yarış
- Piyasada

GRAFİK	SES	KONTROL	EĞLENCE
2.0	3.5	3.0	3.0

Midtown Madness 2

Geçtiğimiz sene piyasaya sürülen Midtown Madness, şehir trafiğinde oynanması sayesinde, dikkatleri üzerine çekmişti. Yolda her gün görebileceğimiz araçlarla, gerçek trafikte yarışmak hiç fena bir fikir değildi. Yalnız, Microsoft bu trafik işini pek beceremememişti. Trafiği hiç hissetmiyordunuz. Oyun teknik açıdan da geride kalınca, çok fazla tutulmadı. Ve şimdi MM2 ile karşı karşıyayız.

Yeni araçlardan Audio TT. Bu arada arabaya bakarken, toz yutmayın.

Yenilikler...

Yeni oyunda, Londra ve San Francisco şehirlerinde yarışıyoruz. Her iki şehir de oldukça ayrıntılı ve gerçeklerine birebir uygun olarak tasarlanmış. Oyuna, önceki versiyonlarda bulunmayan; Audi TT, Aston Martin DB7 Vantage ve çift katlı otobüs gibi, 10 yeni araç eklenmiş. Bu araçların bir kısmı kilitli ve siz başarılı oldukça yeni araçlarla oynayabiliyorsunuz. Midtown Madness 2'de, Crash Course yeni olmak üzere; Quick Race ve Races adı altında toplam 3 ayrı oyun mod'u bulunuyor. Crash Course'da size verilen görevler doğrultusunda oyunu öğrenip, pratik yapabiliyorsunuz ve siz görevleri başarıyla bitirirseniz, yeni araçlar açılıyor. Bunlardan Races ise, kendi içinde 4'e ayrılıyor; Cruise'da, şehirde serbestçe dolaşıp, çevreyi tanıyorsunuz. Blitz'de zamana karşı yarışıp, checkpoint'lerden geçiyorsunuz. Checkpoint'de, diğer arabalara karşı yarışıp, yine checkpoint'lerden geçiyorsunuz. Son olarak Circuit'de ise, Nascar yarışlarındaki gibi, aynı yerde sürekli tur atıyorsunuz.

Merdivenlerden inip checkpoint'den geçin.

Sistem Gereksinimleri
Pentium II 266
32 MB RAM
250 MB HDD

Midtown Madness 2'de ki Londra ve San Francisco şehirleri parçalara bölünmüş ve bu parçalar sizin oynayacağınız yolları oluşturuyor. Oyunda her an arabaların havada uçuştuğunu, direklerin devrildiğini görebiliyorsunuz. Bunlar bir oyunun eğlenceli olması için gerekli, ancak en eğlenceli oyunda bile, az da olsa gerçekçilik payının olması gerekir. Midtown Madness 2'de ufacık bir arabayla, çift katlı otobüse çarpıyorsunuz ve otobüs, kola kutusu gibi havalarda taklalar atıyor. Elektrik direğine 1 Km. hızla dokunuyorsunuz ve hemen devriliyor. Bunların yanında aracınızın hareketleri de çok anlamsız.

Yeni araçlardan Audio TT. Bu arada arabaya bakarken, toz yutmayın.Yokuşlara hızlı girin. Yoksa aracınız çok yavaş kalıyor.

Görsel Olarak...

Oyunun grafikleri de, diğer özellikleri gibi 1. versiyondan çok farklı değil. Sadece şehirlerin ayrıntısı artırılmış ve gerçeklerine daha yakın bir hale getirilmiş. Bunun haricinde ayrıntısız kaplamalar, hatalar ve keskin dönüşler yerinde duruyor. Grafiklerde yalnızca kullandığınız araçlara biraz dikkat edilmiş, ama onlar da diğer yarış oyunlarını göz önüne alınca, çok basit kalıyor. Yansıma efekti kullanmışlar, ancak bu oldukça yapay gözüküyor. Oyundaki diğer araçların hali ise gerçekten çok vahim. Bu gariban araçların her boyutunda 1 renk kullanılmış ve kesinlikle hiçbir ayrıntıya girilmemiş. Duman gibi görsel efektler ise, grafiklerin belki de en iyi yanı.

Gelelim hasar modellemesine. Bir kere söylendiği gibi bir hasar modellemesi yok. Hele ki Carmageddon'daki gibi bir modelleme sakın beklemeyin. Araçlar sözde hasar alıyor. Yani herhangi bir göçme veya kırılma yok. Yalnızca aracı çok hırpalarsanız, yüzeysel bir kaplamayla hasar aldığınızı anlayabiliyorsunuz. Bu da göz boyama yöntemlerinden biri.

Grafiklerdeki yavanlığın yanı sıra, fazla sayıda hata da bulunması, oyundan iyice soğumamıza sebep oluyor. Bu hatalardan en affedilmez olanı ise, insanların arabaların içinden geçmesi. Bu da ister istemez, oyunun baştan savma yapıldığı izlenimini veriyor.

Mantık Var mı Oralarda?

Oyunda es geçilen ayrıntılardan biri de yapay zeka. Bildiğiniz gibi oyunda, Carmageddon'daki gibi insanları ezemiyoruz. Dolayısıyla insanlar, siz ne yaparsanız yapın ezilmiyor ve mutlaka bir yolunu bulup kaçıyorlar, ancak bazı yerlerde araçların önüne atlıyorlar ve hiçbir şey olmamış gibi kalkıp yoluna devam ediyorlar. Sürücülerin de hiç akıllı oldukları söylenemez. Oyunun 1.sinde, en azından korna çalınca yoldan çekiliyorlardı.

Yazık Oldu Yine

Trafikte araba kullanmak gerçekten orjinal bir fikir, ancak Microsoft'un uygulamasının pek de başarılı olduğu söylenemez. Oyunun 1.si de çok iyi değildi ve 2.sinden daha fazla beklentilerimiz vardı. En azından hataların düzeltilmesini veya grafiklerin biraz daha iyi olmasını bekledik, ama olmadı. Onun yerine baştan savma bir oyunla karşılaştık.

GRAFİK 2.0

Grafikler çok ayrıntısız ve bir çok hatayla dolu. En çok kullandığınız araca dikkat edilmiş, ama o da yeteri kadar iyi değil.

SES 3.5

Ortam sesleri size trafikte olduğunuzu hissettirebiliyor. Diğer sesler ise pek iç açıcı sayılmaz.

KONTROL 3.0

Kontrollerde herhangi bir sorun yok, ancak oyuncuya hiç zevk vermiyor. Ayrıca araçlar çok saçma hareket ediyor.

EĞLENCE 3.0

Eğlence ha. Hmmm. Belli bir yere kadar, ama o yer çok da uzak değil.

FIRAT AKYILDIZ

- Yapım: Microids
- Yayımcı: Microids
- Platform/Action 3D
- Piyasada

GRAFİK	SES	KONTROL	EĞLENCE
3.0	2.0	2.0	2.0

Fort Boyard Millenium

Oyun dünyasında görmeye pek alışık olmadığımız Fransa, Fort Boyard adında yeni bir oyunla karşımıza çıkıyor. Microids firması, hem yapımını hem de dağıtımını üstlendiği Fort Boyard için elinden geleni yapmış gibi gözüküyor. Konunun ilginç olması, oyunun diğerlerinden ayırıyor, ancak Tomb Raider'a fazlasıyla benzemesi ve monoton bir yapıya sahip olması, Ford Boyard'ın ilginçliğinden çok şey alıp götürüyor.

Böyle görüntülere alışmanız gerek. Ne de olsa oyun bu şekilde sürüp gidiyor.

Okyanusun Ortasında

Oyun tamamen, Atlantik Okyanusu'nun ortasında bulunan Fort Boyard kalesinde geçiyor. Burada Napolyon'un hazinesini bulmaya çalışan bir karakteri oynuyorsunuz. Oyunda Guilliam ve Anna adında, biri erkek biri bayan, iki karakterden istediğiniz birini seçebiliyorsunuz. Tahminlerimizin tersine, bu iki karakterin görünüşleri dışında birbirlerinden hiç farkı yok. Fort Boyard ağırlıklı olarak adventure öğeleri içeriyor.

Sistem Gereksinimleri

Pentium II 233

32 MB RAM

100 MB HDD

Devamlı olarak bir odadan diğerine geçip, bulmacalar çözüyorsunuz. Bu bulmacalar yerini, bazı bölümlerde platformlara bırakıyor. O zaman da oyun, Croc tipinde safkan bir platform oyununa dönüşüyor. Dolayısıyla yapmanız gerekenler, sağdan sola suya düşmeden atlamaktan ibaret oluyor. Toparlamak gerekirse; oyun Tomb Raider'ın, daha fazla bulmaca ve platform içeren bir hali sayılabilir, ancak Tomb Raider'da ki kadar aksiyon yok. Silahlarınız ve düşmanlarınız var, ama yine de savaş bölümü geri planda kalıyor.

Oyunda, bu tip ortamlarla mistik bir hava yakalanmak istenmiş, ancak sonuç başarılı sayılmaz.

Lara Croft Baskısı

Oyun, Tomb Raider motorunun geliştirilmiş bir halini kullanıyor. Bununla doğru orantılı olarak da grafik yapısı Tomb Raider'la hemen hemen aynı, ancak oyun devamlı kalede geçtiği için, daha karanlık ortamlar kullanılmış. Kaplamalarda fazla ayrıntıya inilmemiş ve bu da yüzeysel bir görüntü oluşturuyor. Dolayısıyla karakter tasarımları da başarısız ve hareketleri gerçekçilikten çok uzak. Işıklandırma ve duman gibi özel efektlerin de çok iyi olduğu söylenemez. Ortamlar fena görünmüyor, ama daha iyi olabilirdi. Yalnız şunu da belirtmeden geçemeyeceğim; oyunda kesinlikle Tomb Raider'daki kadar grafik hatası yok. Grafiklere iyi denilemez, ancak baştan savma demek de haksızlık olur. Oyunda, aralarda demolar da bulunuyor ve bu demolar oyunun kendi motorunda.

İşte karakterlerimiz. İstediğinizi birini seçin.

Fort Boyard'ın ses konusunda da iyi olduğu söylenemez. Öncelikle çok az ses kullanıldığını belirtmeliyim. Bu sesler de birbirleriyle neredeyse aynı. Yani, bir yere tırmanma sesi de, silahı yerine koyma sesi de birbirine çok benziyor. Bunun dışında, size okyanusun ortasında bir kalede olduğunuzu hissettiren hiçbir ortam sesi yok. Seslerin en iyi yanı müzikler gibi görünüyor. Yine de, oyuna uygun seçilen müzikler, atmosferin boşluğunu kapatamıyor.

Oyunun en can sıkıcı yanı ise kontrolleri. Özellikle platform bölümlerinde iyice çekilmez hale geliyor. Adamınızı bir yerden bir yere atlatmak inanılmaz zor. Kontroller Indiana Jones: The Infernal Machine ile nerdeyse aynı zorlukta. Sorunlar sadece zorluklarla da bitmiyor. Mantık dışı birçok olaya da rastlıyorsunuz. Mesela; aynı yükseklikteki herhangi bir yere çıkabiliyorken, su üzerindeki sandıkların üstüne çıkamıyorsunuz. Yani, sadece o sandıkların üzerinden karşı tarafa ulaşmalısınız. Bu da inanılmaz zor. Oyunu test ederken, bir bölümde yaklaşık 1 saat takıldım (ne bakıyorsunuz öyle, bende sorun yok, süperim ben). Tuşlar ise çok basit; space zıplamaya, shift koşmaya, alt da kapıları açmaya yarıyor. Kullanılan bulmacalar, genel olarak Resident Evil'a benziyor ve çok da zorlayıcı değil. Yalnız sıkıcı oldukları kesin.

Can sıkıcı

Fort Boyard, kendisine özgün olmayan yapısıyla Tomb Raider'ın altında eziliyor. Değişik bir konuya sahip olması, ilk başta dikkati çekiyor, ancak sıkıcı oynanışıyla kısa sürede sizi bezdiriyor. Oyun ağır ilerliyor ve bulmacaları da yüzeysel. Sonuç olarak oyunun hiç bir ilginçliği yok. Herhangi bir değişiklik bile denenmemiş. Bu oyunla aranıza mesafe koyun. Dağılabilirsiniz arkadaşlar.

Az da olsa devasa yaratıklarla karşılaşıyorsunuz ve bunları alt etmek oldukça zor.

GRAFİK 3.0

Yetersiz. Kaplamalardaki yüzeysellik atmosferi de yerle bir ediyor. Karakterler de hiç iç açıcı görünmüyor. Bir çok hata da cabası.

SES 2.0

Çok seyrek ve birbiriyle benzer sesler kullanılmış.

KONTROL 2.0

Kontroller tam anlamıyla insanı hasta ediyor. İki adım öteye atlamak bu kadar zor olamaz. Tomb Raider'ın veya Shadow Man'inkiler bile çok daha iyi.

EĞLENCE 2.0

Hiçbir şey olmasa bile kontrollerdeki problemler oyunu itici bir hale getiriyor. Kaldı ki; daha bir çok sorun var.

MURAT ÜNAL

- Yapımcı: Adrenalin Entertainmant
- Yayıncı: South Peak Interactive
- Piyasada

GRAFİK	SES	KONTROL	EĞLENCE
2.5	3.0	3.0	4.0

THE FLINTSTONES BADROCK BOWLING

Taşyatağı kasabasının çılgın, orta yaşlı delikanlıları Fred ve Barney, birçoğumuzun akıl bile edemeyeceği garip ve komik şeyler yaparak bizleri her bölümde kahkahaya boğmuşlardır. Bu kahramanları ve çizgi filmi o kadar çok sevdik ki film yapımcıları bize iki Çakmaktaş filmi ile karşılık verdi. Gün geçtikçe oyunların filmlerden daha fazla rağbet gördüğü 21. yüzyıl başlarında, bu çizgi filmin oyununun yapılmaması gibi bir durum söz konusu değildi. Nitekim South Peak Interactive ve Adrenalin Entertainment bu çizgi filmi oyunlarına konu ettiler ve The Flintstones Bedrock Bowling'i piyasaya sürdüler.

Fred ve Barney hemen her bölümde de vurgulandığı gibi iyi birer bowling oyuncularıdırlar. Buradan yola çıkan oyun yapımcısı Adrenalin Entertainment ilginç bir 3D platform oyunu hazırlamış. Fred ve Barney bowling oynamak için mesai saatinin bitmesini beklerler. Fakat mesai bittiğinde Fred'in patronu ona izin vermez ve çalışması gerektiğini söyler. Bu sırada Barney işten çıkmış, Bamm Bamm, Perbbles ve Dino'yu almıştır. Fred'i almak için Taşyatağı Maden Ocağı'na geldiğinde Fred'in gelemeyeceğini öğrenir. Fred ve Barney çaresizken ortaya uzaylı dostları Gazoo çıkar. Gazoo, Fred'in kazması gereken yerleri parmağının tek hareketiyle kazar. Böylece Fred'in işlerini epeyce hafifletmiş olur. Artık Fred'in tek yapması gereken şey, kazılmış bu yollardan madenleri toplamaktır. İşte bu kazılmış yollar oyunumuzun platformlarını oluşturmaktadır. Gazoo dostlarını düşünerek bu platformlara bowling sopaları serpiştirmiştir. Dostları içinse içlerine girebilecekleri devasa yarım bowling topları getirmiştir. Buradan da anlaşılacağı gibi bu bowling toplarına binip yollardaki madenleri almalı, bowling sopalarını devirmelisiniz. Tabi bunların yanında devasa dinozorlardan kendinizi korumalı, TNT fıçılarına dikkat etmeli, önünüze çıkan aptal kuşlara acımamalı, onlara vurup puan kazanmalısınız.

Taşyatağında en çok yorulan daima hayvanlar olmuştur.

Sistem Gereksinimleri
Pentium 166
16 MB RAM
3D Ekran Kartı

Oyunda oynayabileceğiniz beş farklı karakter var. Bunlar; Fred, Barney, Bamm Bamm, Perbbles ve Dino. Aynı PC'de oyunu en fazla dört kişiyle multiplayer olarak da oynayabilirsiniz. Fakat birden fazla kişi aynı anda oynanamıyor. Yani önce sizin seçtiğiniz karakterle herhangi bir platformu tamamlıyorsunuz. Sonra klavyenin başına sırasıyla diğer oyuncular geçiyor ve önceden seçtikleri karakterlerle aynı platformu tamamlıyorlar. Böylelikle tüm platformlar tamamlandığında kimin daha başarılı olduğu ortaya çıkıyor. Oyun TCP/IP ve IPX bağlantılarını da destekliyor.

Oyunda yalnızca bir bakış açılı kamera kullanılmış ve bu kamera sayesinde yönettiğiniz karakteri arkadan takip ediyorsunuz. Karakterlerin el ve ayaklarının abartı büyük çizilmiş olması, grafik konusunda dikkatimi çeken en önemli noktalardan birisi. Biraz daha özen gösterilerek daha iyisi yapılabilirdi. Oyunun bir platform oyunu olduğu da göz önüne alınırsa kamera açısının bizi neredeyse tatmin ettiğini, kullanılan grafik motorunun hızlı bir motor olduğunu, grafiklerinse fena olmadığını söyleyebilirim.

Oyunundaki ses efektleriyse fena değil. Önünüze çıkan kuşlara vurduğunuzda iğrenç bir ses duyuyorsunuz ama ben bunun bir espri olduğunu düşünmek istiyorum. Buna rağmen bir bowling topuna vurduğunuzda, bir çalıya sürtündüğünüzde, suya düştüğünüzde duyduğunuz sesler gerçeğine çok yakın. Aslında katlanılabilir ses efektlerine sahip bir oyun demek daha doğru olur.

Seçtiğiniz karakteri üç farklı yolla kontrol edebilirsiniz. Bunlar mause, klavye ve joystic. Klavye seçeneğini seçtiğiniz taktirde kullandığınız tuşlar yalnızca ok tuşları olup, bunlarla sadece yön buluyorsunuz. Size sadece gideceğiniz yöne karar vermek, etraftaki elmasları toplamak, bowling sopalarını devirmek kalıyor.

Platformların çok az oluşu ve birkaç saat içerisinde tüm platformları bitirmenin mümkün oluşu oyunun en kötü yanlarından birisi. Fakat birkaç saatlik bir eğlence arıyorsanız bu oyunu oynamanızı tavsiye edebilirim. Aksi halde bu oyunu almanın fazla bir mantığı yok.

GRAFİK 2.5
Daha iyisi olabilirdi, fakat bir platform oyunundan fazlası da beklenemez.

SES 3.0
Fena sayılmaz. Zaman zaman kulak tırmalayıcı seslerle karşılaşsak da, ortam sesleri olayı kurtarıyor.

KONTROL 3.0
3 farklı kontrol seçeneği sunması ve kontrollerin çok basit olması gayet hoş.

EĞLENCE 4.0
Şu sıralar eğlenceli bir platform oyunu arıyorsanız, The Flintstones Badrock Bowling'i

WINGS OF VICTORY!

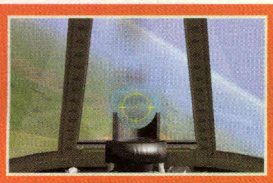
Rowan's

BATTLE OF BRITAIN

R.A.F

POSTER HEDİYELİ

Kasım'da Gazete, Dergi Bayilerinde ve Bilgisayar Oyun Satış Noktalarında



~~35$~~ DEĞİL SADECE 15,99$ (KDV DAHİL)

ODYSSEY entertainment

Büyükdere caddesi
Hür Han Kat.4
15/A 80260 Şişli
İstanbul
Tel: (0212) 233 10 50-51
Faks: (0212) 219 00 85

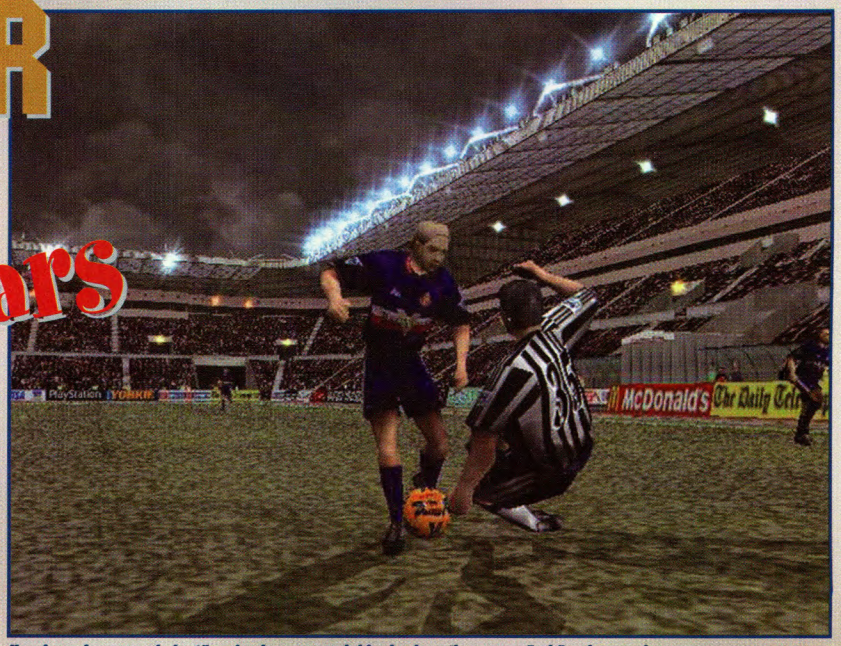
ORİJİNAL TAM SÜRÜM

empire® INTERACTIVE

www.empire.co.uk

© 2000 Rowan Ltd. All Rights Reserved. Published by Empire Interactive. Empire is a registered trademark of Entertainment International (UK) Ltd.

THE F.A. PREMIER LEAGUE Stars



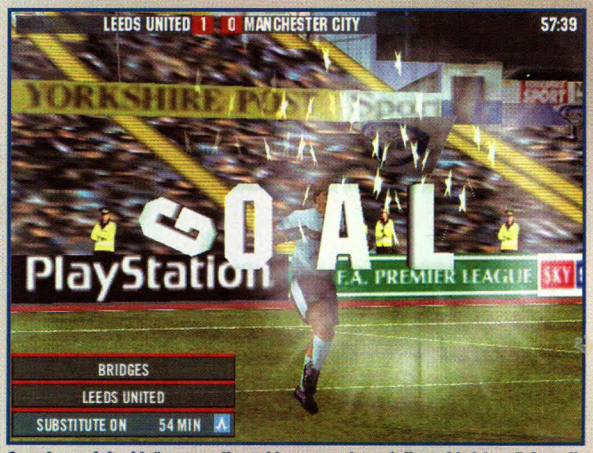
Karşılaşmalar sırasında bu tür sahnelere, ne yazık ki çok sık rastlamanız mümkün olmayacak.

Futbol oyunlarında genelde amaç kazanmaktır. Aslında bu, tüm spor oyunlarında böyledir. Ancak unutulan bir nokta vardır hep; eğlenmek. Gerçeğine birebir uygun yapılmaya çalışılan bu oyunlarda hemen hemen her istediğinizi hayata geçirebiliyorsunuz, ama ne olursa olsun kazanın. İşte Premiere League Stars 2001, tüm bu olan bitene dur diyecek bir oyun. Gerçi oyun, daha önceki versiyonlarında zaten bunu gerçekleştirmişti, ancak hepimizin bu oyundan ve oynanışından pek de haberdar olduğunu sanmıyorum ve olayı en başından alarak anlatıyorum.

Sistem Gereksinimleri
- Pentium 233
- 64 MB RAM
- 600 MB HDD
- 4X CD-ROM

NEREDEN BAŞLASAK ACABA?

Oyuna bir takım seçerek başlıyorsunuz. Tabi bu takım, ancak İngiltere Premier liginde top koşturan takımlardan birisi olabilir. Zaten fark ettiyseniz, oyunun adı da The F.A. Premiere League Stars 2001. Aslında oyun içerisinde dünyanın diğer klüpleri ile transfer çalışmaları yürütebiliyorsunuz, ancak bu takımlardan herhangi birini seçmeniz mümkün değil.



Oyunda en sinir olduğum şey. Her golden sonra da sevinilmez ki. Adam 5-0 yenik olsa da, 1 gol atınca kendinden geçiyor, liginç.

Takımınızı seçtikten sonra isterseniz normal bir sezonda, isterseniz de kendi seçeceğiniz takımlarla özel bir lige başlayabilirsiniz. Tabi oyuna yeni başlayanlar için practice modu da bulunuyor. Fakat bu mod içerisinde sadece penaltı alıştırması yapabiliyorsunuz, o kadar. Oyun başlıyor ve seçtiğiniz takımla birlikte maça çıkıyorsunuz. Maç içi görüntüler tamamıyla Premiere League Manager 2000 oyunu ile aynı. EA, geçen yıl menajerlik oyunu için geliştirdiği ve Premiere Stars'da da kullandığı motoru, bu sene ki oyun için de yeterli görmüş olacak ki aynen kullanmış. Neyse zaten oyun içi görüntülerin o kadar da önemli olmadığını oyunu oynadıkça daha iyi anlamaya başlıyorsunuz. Maç esnasında kontroller tıpkı Fifa serisinde olduğu gibi tasarlanmış. Gerçi A, S, D, W tuşları değiştirilmiş ama geometrisi aynen korunmuş. Yani yine ters 'T' şeklinde. Sadece A, S, D, W tuşlarının yerine B, N, M, H tuşlarını kullanıyorsunuz. Maçta, Fifa serilerinde olduğu gibi ne çalımlar atmak mümkün, ne de değişik kombinasyonlarla rakipleri ekarte etmek... Ayrıca futbolcuların hızları da en yüksekte bile Fifa'daki kadar abartılı değil (fastest). Böyle olunca da topu her kaptığınızda, diğer kalenin ağzında bir futbolcunuz olmuyor. Aslında oyun bu yönüyle, Fifa serilerine nazaran daha gerçekçi olmuş. Düşünsenize sahayı bir uçtan bir uca kaç dakikada geçebilirsiniz? Gerçek karşılaşmalarda kaç kere çalım görebilirsiniz? Ya da Fifa serilerindeki gibi muhteşem çalımları kaç futbolcu atabilir? İşte F.A Premier League stars 2001'de, bu saydıklarım en makul ölçülerde kullanılmış, ancak şunu da itiraf etmek gerek ki; maç içerisinde Fifa serilerindeki kadar zevk alamıyorsunuz. Çünkü Fifa'da, az da olsa arcade havası var. Bu oyunda ise arcade havası, sadece gol vuruşlarında var diyebiliriz. O da uzaktan vurulan şutlarda geçerli. Yani futbolcular fizik kurallarını her seferinde alt üst eden vuruşlar gerçekleştirmiyorlar. Yine de oyun içerisindeki, fantastik az arcade havasının *da bir amacı var*. Fifa serilerinde sadece kişisel tatmin açısından bir gereklilik gibi görünen arcade

Maç içerisinde istediğiniz her pozisyonda tekrar kamerasını kullanarak "akıllarda soru kalmasın" tezine katkıda bulunabilirsiniz.

Her maçtan önce mutlaka 11'inizde yer alan futbolcuların sağlık ve ceza durumlarını kontrol ederek sahaya en iyi 11'i sürün.

OĞUZHAN ÖZDEMİR

- Yapımcı: EA Sports
- Yayıncı: Electronic Arts
- Spor
- Piyasada

GRAFİK	SES	KONTROL	EĞLENCE
4.0	2.5	4.5	4.5

Zavallı futbolcular kendilerine sorulmadan satılıp alınıyorlar. Bir de onlara sorun bakalım, isteyecekler mi transfer yapmayı? Yazık ya canım, kıyamam.

öğeleri, burada bir amaca hizmet için kullanılmış. Yazının devamında bunu daha etraflı bir şekilde açıklayacağım.

KARANLIKTA KALAN NOKTALAR VAR

Maçın sona ermesiyle birlikte, az önce anlatmaya çalıştıklarım daha bir netleşmeye ve anlaşılır olmaya başlıyor. Ekranın sağ alt köşesine, Fifa serilerinden alışkın olduğumuz, Man of The Match, Clean Sheet gibi istatistikler yazılıyor. Siz sanıyorsunuz ki, bunlar sadece grafiksel bir çeşitleme, ama maç görüntüleri sona erip, istatistiki değerlendirmeler hesaplanmaya başladığında anlıyorsunuz ki, az önce grafik çeşitlemesi sandığınız her istatistiki sonucun bir değeri var. Eğer o maçın adamı sizin takımınızdan seçildiyse, 25 yıldız sizin hanenize yazılıyor. En centilmen takıma 50, gol başına 10 ve Star gol diye tabir edilen güzel gollere de, gol başı 25 yıldız veriliyor. İşte az önce bahsettiğim arcade tarzı goller de sizin maç sonunda toplayacağınız bu yıldız miktarını bir nebze olsun artırmak için kullanılmış. Bu yıldızları ne mi yapacağız? Tabi ki bunlarla transfer yapacaksınız. Ya da isterseniz kendi futbolcularınızdan birisinin istediğiniz bir özelliğini, mesela; hız değerini yükseltebilirsiniz. Anlayacağınız maçı skor olarak kazansanız bile maç sonunda gerçekten kazanan siz olmayabilirsiniz. Bunun için de maç içerisinde mümkün olduğunca centilmen ve mücadeleci davranmanız gerekecek. Sanırım şimdi söylemek istediklerim daha net olarak anlaşılıyordur.

Oyunda, biz Fifa tutkunlarına yabancı olan bir özellik de transfer özelliği. Oyun içerisinde transferler kapalı zarf usulü ihale yöntemiyle gerçekleşiyor desem, yaş itibarıyla kaçınız anlar bilmiyorum. Yani bir futbolcuyu transfer etmek istediğinizde, onun için belirlenmiş yıldız değerinin üzerinde bir teklifi kulübüne götürüyorsunuz. Tabi satılık listesinde olan bu futbolcu için, sizden başka kulüpler de teklifler iletiyorlar. Siz bu teklifleri ancak, klüp, satışın kime yapıldığını açıkladığında öğrenebiliyorsunuz. Futbolcunun bonservisini elinde bulunduran klüp de bu teklifler içinden en uygun olanı belirleyip futbolcuyu en yüksek teklifi veren kulübe satıyor. Aynı şeyler sizin futbolcularınız içinde geçerli. Yani futbolcunuzu satılığa çıkarıyorsunuz ve sizin teklif götürdüğünüz kulüpler, bu sefer size tekliflerle geliyor. Artık gerisi size kalmış.

EĞLENCENİN DAYANILMAZ HAFİFLİĞİ

Oyunun kullanışlı ve anlaşılır bir arayüzü var. Grafik kalitesi ise orta seviyede diyebiliriz. Ancak oyunda unutulan çok önemli bir özellik var ki o da, her oyunda mutlaka olması gereken kaliteli müzikler ve gerçekçi sesler. Her yaştan oyuncunun ve spor severin zevkle oynayacağı bir oyun olan The F.A. Premiere League Stars 2001, marketlerde yerini aldı ve sizi bekliyor.

GRAFİK 4.0

Grafikler fena sayılmaz. Özellikle sahanın tasarımı, hiçbir oyunda olmadığı kadar gerçekçi. Futbolcularla da hiç uğraşılmamış değil. Seyircilerse her zamanki gibi komik. Sonuç olarak grafikler daha iyi olabilirdi ama bu halinle fena değil

SES 2.5

Yazıda da belirttiğim gibi sesler ve müzikler kaliteli değil. Bir futbol oyununda en önemli olan şeylerden biri, ancak yeteri kadar üzerine düşülmemiş.

KONTROL 4.5

Fifa serisindeki standart tuşların yerinin değişmesi ilk başta biraz zorluyor. Ama sonradan herhangi bir sorun olmadığını görüyorsunuz, ancak kontroller kolay olmasına rağmen çok fazla da zevkli sayılmaz.

EĞLENCE 4.5

Eğer uzun zamandır oynadığınız hiçbir oyundan zevk almıyorsanız, bu oyunu mutlaka oynayın derim.

İşte maç başlıyor. Bakalım bu sevimli futbolcular derslerine ne kadar çalışmışlar.

Oyun içerisinde maçın adamının sizin ekibinizden seçilmesini istiyorsanız her yerde ve her an pres yapın. İşinize yarayacaktır.

Carmageddon TDR 2000

Carmageddon serisi, tüm eleştirilere, tüm yasaklamalara rağmen devam ediyor. Dünyayı zombilerden kurtarmak bahanesiyle ortalığı savaş alanına çevirmeye hazır olun.

Carmageddon'daki şiddet yüklü yarış aksiyonu herkese göre olmayabilir. Fakat, Carmageddon'dan ister hoşlanın, ister nefret edin, kabul etmeniz gereken bir gerçek var; Carmageddon, en gerçekçi fizik modellemesine sahip araba yarışı. Oyunun üzerine bu kadar dikkatin toplanmasını sağlayan en büyük sebeplerden biri bu. Carmageddon'un tüm versiyonlarında, arabalar parçalanması gerektiği gibi parçalanıyor, elektrik direkleri nasıl devrilirse öyle devriliyor, arabanız lastikleri patlayan bir arabadan akan yağa bulanınca kayıyor ve patinaj çekiyordu. Tabi, insanlar da arabaların altında kaldıklarında ezilip ölüyorlardı.

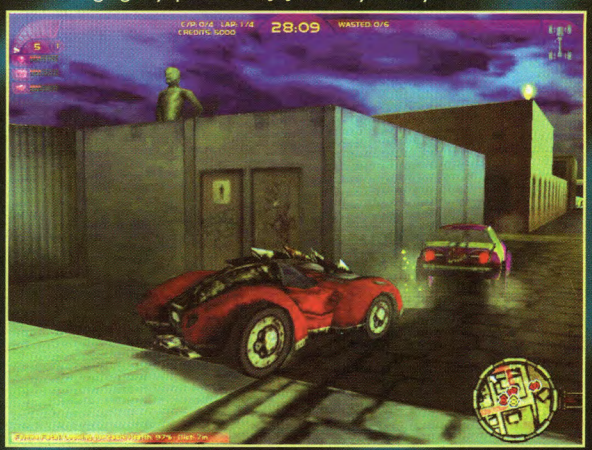
Bu tip manzaralarla sık sık karşılaşacaksınız. Kamera açıları sağolsun.

Sistem Gereksinimleri
Pentium II 233
64 MB RAM
400 MB HDD
3D Grafik Kartı

Kıyameti koparan asıl olay da buydu. SCI, arabaların altında kalıp ölenlerin insan görünümlü zombiler olduğunu iddia etti, ancak oyunun Almanya'da yasaklanmasını engelleyemedi. Bunun üzerine SCI, oyunun sonraki versiyonlarında kanlı canlı insanlar yerine, yemyeşil, garip sesli zombileri kullandı. Bundan sonra piyasaya sürdükleri Splat Pack, Carmageddon 2: Carpocalypse Now ve en son Carmageddon TDR2000'i de, kanlı ve zombili olmak üzere iki farklı versiyon halinde piyasaya sürdüler.

Ölüm Yarışı

The Death Race 2000, Carmageddon geleneğini devam ettirdiğini her haliyle belli ediyor. Carmageddon 2'de denenen gerçekçilikten tamamen vazgeçilmiş. Artık bütün mekanlar, tıpkı Carmageddon'da olduğu gibi yapımcıların şaşırtıcı hayal dünyalarının ürünü. İlk bölümden itibaren oyuna ağır bir kara mizah havası çöküyor ve son bölüme kadar da etkisinden hiçbir şey kaybetmiyor. Örnek verecek olursak; ilk parkur olan Hollowood'da dev King Kong maketi, Western filmlerinin çekildiği bir açık hava stüdyosu ve Jaws'ın kendisiyle karşılaşıyorsunuz. İlerleyen bölümlerde askeri tesislerin içine giriyor, geleceğin polislerinin füturistik araçlarıyla kapışıyorsunuz. Aslında bu herkese göre olmayabilir. TDR2000'deki mekanların, NFS serisindeki tamamen gerçekçi mekanlara göre, oldukça farklı gözüktükleri yadsınamaz. Fakat, Carmageddon TDR2000'deki ağır kara mizahı, gerçekçi mekanlarla bu kadar iyi yansıtmak mümkün olmayabilirdi.



İPUCU: Hasarlı bir arabayı patlatana kadar takip edin.

Kana Kan

Oyundaki 25'e yakın parkuru, oyuna başladığınızda seçemiyorsunuz. Oyuna başlayıp, verilen görevleri yerine getirdikçe parkurlar açılıyor. Bütün görevleri yerine getirdiğinizde, bütün parkurlara da girme hakkınız olacak. Yolların hepsinin kendine özgü bir tasarımı var ve oldukça ilginç gözüktüklerini de söyleyebilirim.

Oyunda toplam 45 tane, dizayn harikası araç mevcut ve bunların hepsini kullanma şansına sahipsiniz. Araçların sürüş teknikleri, dayanıklılıkları ve verdikleri hasarlar birbirlerinden farklı. Ayrıca her aracın upgrade olanakları da bulunuyor. Bu sayede, başlangıçta gayet uysal görünen bir arabaya ekleyeceğiniz bir kaç parça sayesinde, o arabayı bir canavara çevirebilirsiniz. Motor upgrade'leri sayesinde de, hımbıl görünüşlü bir tosbağayı, Formula 1 yarışlarına hazır hale getirebilirsiniz.

İPUCU: Yarışlar başlar başlamaz, rakiplerinize çarpmaya çalışın.

Geleceğin hava yollarında kara araçları kullanmak mümkün mü?

ALP BURAK BEDER

- Yapımcı: Torus Games
- Yayıncı: SCI
- Yarış
- Piyasada

GRAFİK	SES	KONTROL	EĞLENCE
4.5	4.5	5.0	4.5

Crazy Cam kamera açısı çarpışmaları daha heyecanlı bir hale getiriyor.

Tamam, biraz abartmış olabilirim ama oyundaki araba sayısındaki fazlalığın yanında, bir de upgrade opsiyonunun olduğunu düşündüğünüzde, karşınıza binlerce kombinasyonlu bir araba seçimi çıkıyor. Ağzınızın suları hemen akıyorsa hemen kendinize gelin. Bu arabaların tamamına sahip olmanız için, ya oyundaki bütün görevleri tamamlamalısınız, ya da bir yerden oyunun hilelerini bulup içinizdeki küçük hilekara taviz vermelisiniz.

Yalnız, görevleri yerine getirmenin kolay olduğunu sakın düşünmeyin. Devasa büyüklükteki parkuru baştan aşağı gezip, gizli bir nesneyi aramak zorunda olabilirsiniz; birbirinden güçlü arabaları yok etmek zorunda kalabilirsiniz veya koskoca bir binanın en tepesindeki bombaya ulaşmanız da istenebilir. İyi ki, arabanız tüm bunları yerine getirecek çevikliğe ve dayanıklılığa sahip. Bunun yanında, parkurun içine serpiştirilmiş bonus'ların üzerinden geçerek, aracınıza geçici bir süre için mükemmel özellikler kazandırabileceğiniz gibi, zaman bonus'u, zombileri aptallaştıran, hızlandıran, büyüten bonus'lar, para bonus'u gibi güzelliklere de sahip olacaksınız.

TDR2000'deki zombiler, serinin önceki oyunlardakilerle kıyaslandığında Einstein kadar zekiler. Arabanın altında kalmamak için ellerinden geleni yapmaları bir yana, zombilerin arabanıza durmadan bomba atması sizi epey zorlayacak. Oyunun kanlı versiyonunu da belki edinebilirsiniz, ama gerçek insanları ezmenin neresi zevkli ki? Bunların yanında, inek, koyun ve bilumum hayvanın ise, yüzlerce beygir gücündeki aracınızın karşısında yapabilecekleri tek şey ses çıkarmadan ezilmek.

Gerçeğine çok Yakın

Oyunun sürüş fizikleri tek kelimeyle mükemmel. Hızı ve şiddeti en iyi hissetmenizi sağlayacak şekilde uyarlanmış kontroller sayesinde, ani manevraları, el frenini, burun buruna çarpışmaları ve araba sürmekle ilgili ne varsa, ellerinizde hissedeceksiniz. Mükemmel fizikler, parlak grafiklerle birleşince ortaya tam bir "atmosferik şaheser" çıkıyor. Yapımcılar rengarenk oyun mekanlarına ayrıntıları serpiştirirken gayet cömert davranmışlar. Parklardaki banklardan, ağaçlara, sokak lambalarından sudaki balıklara kadar her nesneyle etkileşim içinde olduğunuzu da hesaba katınca, oyunun sistem ihtiyaçlarının neden bu kadar yüksek olduğunu anlarsınız. TDR2000, NFS5'ten sonra, bir yarış oyununda görebileceğiniz en iyi grafiklere sahip. Atmosferi iyice pekiştirmek için sesleri de hesaba katın. Çarpışma, patlama, fren, motor, zombi. ne kadar ses varsa hepsi, dünyanın en şiddetli araba yarışına odaklanmanızı sağlıyor. Hele, bir de 4+1 hoparlör sisteminiz varsa, değmeyin gitsin.

Tam Gaz

Carmageddon TDR2000, şiddet oyunlarından ve hızlı araba yarışlarından hoşlananlar için vazgeçilmez bir yapım. Mideniz baş döndürücü hıza ve lastiğin altından gelen vıcık vıcık ezilmiş zombi seslerine dayanmıyorsa ve yaşınız da 17'nin altındaysa unutun gitsin. Bilgisayarcınızın vitrininde daha az şiddet içeren pek çok oyun sizi bekliyor.

GRAFİK 4.5

NFS 5'ten sonra en iyisi. Parçalanma ve hasar modellemeleri sayesinde her şey daha gerçekçi görünüyor. Mekanlardaki bütün nesnelerle etkileşim içine girebiliyorsunuz. Her şey çok güzel hazırlanmış.

SES 4.5

Bir 4+1 setle sürücü koltuğunu hissedeceksiniz. Gerçekten çok iyi.

KONTROL 5.0

Çok gerçekçi ve bir o kadar da zevkli. Sürüş fizikleri ise tek kelimeyle mükemmel.

EĞLENCE 4.5

Eğlence istiyorsanız, Carmageddon: The Death Race 2000'den daha iyisini aramayın.

Aracınızı tamir etmeyi unutmayın.

Sürüş fizikleri havada uçmayı bile gerçekçi gösteriyor.

FIRAT AKYILDIZ

- Yapımcı: Hasbro Sports
- Yayıncı: Hasbro Interactive
- Yarış
- Piyasada

GRAFİK	SES	KONTROL	EĞLENCE
5.0	4.5	4.5	4.5

NASCAR HEAT

Sierra ve EA Sports'dan sonra, Hasbro da NASCAR olayına karıştı. Özellikle Sierra'nın NASCAR serisinden sonra, Hasbro'nun işi zor. İnsanların kafasında oturmuş olan bir NASCAR serisi var ve bu serinin haricinde herhangi bir oyuna alışmaları uzun sürebilir. Buna rağmen, Hasbro'nun NASCAR Heat'i bunları aşmış gibi görünüyor. Oyun birçok rakibini geride bırakacak kadar iyi.

NASCAR yarışlarında asıl amaç, bitiş çizgisini sağlam bir şekilde geçmek. Yarışların en önemli özelliği ise, tur sayısının çok fazla olması. Bir pist etrafında yüzlerce tur atılıyor. Bu anlattıklarım birçok kişiye sıkıcı gelebilir, ancak olayın içine girince o kadar da kötü olmadığını görüyorsunuz.

Heat'in fizik modellemesi de oldukça başarılı.

NASCAR WİNSTON CUP 2000

NASCAR Heat, NASCAR Winston Cup 2000'i konu alıyor. Dolayısıyla oyundaki yollar da, 2000 sezonunla birebir aynı. Oyunda 26 sürücü ve 43 araba bulunuyor. 43 arabayı karşılayabilmek için, 26 sürücünün dışındakilerde uydurma isim kullanmışlar. Bu ufak bir eksi sayılabilir. NASCAR Heat'i; Single Race, Championship Season, Race the Pro ve Beat the Heat olmak üzere toplam 4 farklı mod'da oynayabiliyorsunuz. Bu modlar oldukça değişik ve oyunun ömrünü uzatıyor. Mesela Beat the Heat'de, Rookie'den Champion'a kadar çıkan bir grafiğiniz var. Siz başarılı oldukça da yükseliyorsunuz. Diğer NASCAR oyunlarında olduğu gibi, bunda da arabanızın ince ayarlarını kendiniz yapabiliyorsunuz, ama bu Expert için geçerli. Eğer oyunu Expert'de oynarsanız, garajınıza girebiliyorsunuz. Garaj bölümü de gayet anlaşılır hazırlanmış, kafa karıştırıcı bir olay yok. Yarıştan sonra tekrarını da izleyebiliyorsunuz. NASCAR Heat'in ilginç özelliklerinden biri de, aralardaki videolar. Bir NASCAR oyununda spiker kullanılması ve bunun gerçek görüntülerle olması çok güzel. Bunun yanında atmosferi de tamamlıyor.

Sistem Gereksinimleri

Pentium 166

32 MB RAM

4X CD-ROM

Oyun aralarında video görüntülerine yer verilmiş. Burada bir spiker, yarışlar hakkında bilgi veriyor.

Kokpit kamerası çok başarılı tasarlanmış.

TEKNİK ÇOK SAĞLAM

Grafikler üstünde özellikle durmak istiyorum. NASCAR Heat için, şimdiye kadar yapılan NASCAR oyunları içerisinde, en iyi grafiğe sahip oyun diyebilirim. Gerçekten üzerinde uğraşıldığını belli ediyor. Zaten oyun için, yepyeni bir grafik motoru yazılmış. İnanılmaz detaylı kaplamalar, oyunun neredeyse gerçek olmasını sağlıyor. Arabalar, daha önce hiçbir oyunda görmediğiniz kadar ayrıntılı tasarlanmış. Yansıma, duman, gölge, su ve kıvılcım gibi efektlerin kullanımı oldukça başarılı. Özellikle duman efektleri mükemmel. Çevre tasarımı da diğer oyunlara hiç benzemiyor. Hemen hemen her şey 3 boyutlu ve gerçeğine yakın. Bir binanın yanından geçiyorsunuz ve gökyüzünün yansımasını binanın camlarında görebiliyorsunuz. Pit Stop'taki görevliler bile motion-capture kullanılarak yapılmış. Seyirciler her zamanki gibi 2 boyutlu, ancak buna rağmen hiç fena gözükmüyor. En azından GrandPrix 3'teki gibi dümdüz bir kaplama kullanmamışlar. Tüm bunların yanında, oyunun hasar modellemesi de çok gerçekçi. Çarpışmalardan sonra arabanızın kaportası eğriliyor, tamponu içeri giriyor ve üzerinden dumanlar çıkıyor. Yalnız burada dikkatimizi çeken ufak bir nokta var; arabanız arka taraftan daha az hasar alıyor. Bu da ufak bir ayrıntı olsun size. Kısaca; oyunun grafikleri, her açıdan kusursuz olmaya çok yakın. İstediği sistemin hakkını da veriyor.

NASCAR Heat ses konusunda da oldukça iyi. Oyunda kullanılan araba sesleri, gerçekleriyle birebir aynı. Ortam sesleri de havaya girmenizi kolaylaştırıyor.

Gelelim kontrollere. Öncelikle; tuşlar hiç kafa karıştırıcı değil. Sadece yön tuşları oyunu oynamanız için yeterli oluyor. Arabanızı kontrol ederken de, size zorluk çıkaracak herhangi bir engel yok. Bunların yanında, oyun size araba kullanma hissini verebiliyor. Oyunda kokpit kamerasına yer verilmiş. Diğer kamera açıları da çok çeşitli ve oynanışı kolaylaştırıyor.

DİĞERLERİNİ GEÇEBİLİRSİNİZ

Sonuç olarak; NASCAR Heat şimdiye kadar yapılan NASCAR oyunlarının en iyisi. Her açıdan diğer oyunları geride bırakıyor. Özellikle teknik bakımdan çok güçlü. NASCAR oyunlarını seviyorsanız mutlaka alın.

GRAFİK 5.0

Bir NASCAR oyunu için olabileceğinin en iyisi. Gerçekçi kaplamalar, başarılı ışıklandırma efektleri ile oyun bir adım öne çıkıyor. Çevre tasarımına da önem verilmesi, grafiklerin kusursuz olmasına yetiyor.

SES 4.5

Gerçeğiyle tamamen aynı olan sesler, oyunun içine girmenizi kolaylaştırıyor. Ortam sesleri de oldukça iyi.

KONTROL 4.5

Herhangi bir sorun yok. Bunun yanında çok da basit bir yapıya sahip.

EĞLENCE 4.5

Piyasadaki en iyi NASCAR oyunu. Daha iyisini aramayın ve hemen gidip alın.

kalitemiz belgelendi

Niteliklerimizle gururluyuz;

4 Yılı aşkın süredir; 365 gün, 24 saat tam ve kesintisiz teknik destek,
kaliteli ve sınırsız hizmet, mutlak müşteri memnuniyeti ve
hep en iyisini sunma arzusu, uzman bir kadro, geniş altyapı, sürekli gelişim ve eğitim.

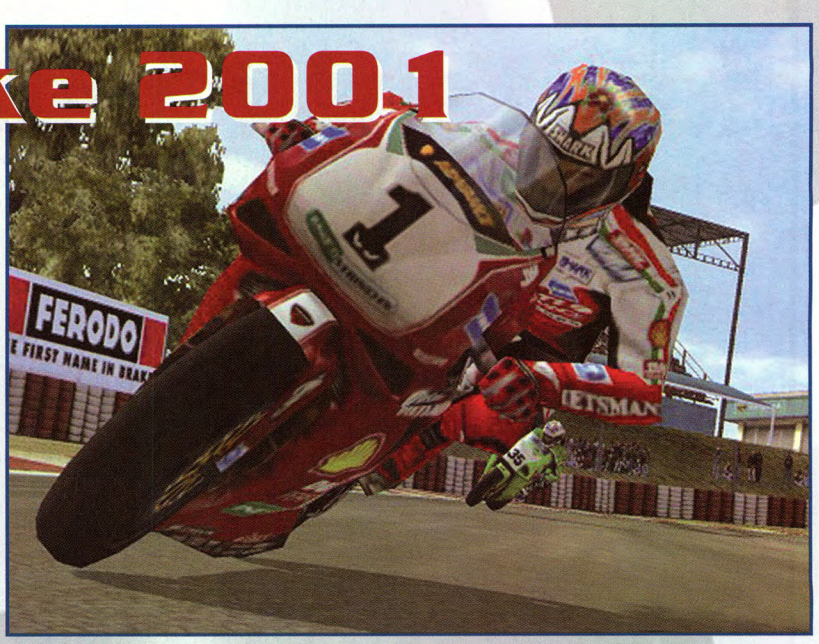
Ayrıca; Türkiye'de ilk kez kalite sürecini dijital platformda tamamlayarak
ISO 9002 sertifikasına sahip olma onuruna sahibiz ...

ihlas.net

Türkiye'nin en kaliteli interneti hepimizin olacak...

www.ihlas.net.tr

Superbike 2001



Bildiğiniz gibi EA Sports o ünlü spor serisini her sene yenilemeyi bir gelenek haline getirmiş durumda. Alışıldığı üzere yılbaşı olmadan bütün seri yenilenmiş olacak. Serinin içinde yer alan şanslı(!) oyunlardan biri olan Superbike da NHL ve NASCAR gibi 2001'e terfi edenlerin arasına katıldı geçtiğimiz günlerde. Aslında iki Superbike'ın piyasaya çıkış tarihleri arasında bir yıldan daha az bir süre var ve insan ister istemez "bu kısacık sürede oyuna ne kadar yenilik ekleyebilirler ki?" diye düşünüyor.
Görünen o ki bu kısa sürede Superbike büyütülecek hiçbir yenilik kazanmamış. Bütün "küçük" yenilikler olumlu yönde ama iki oyunu yan yana koyup "aradaki 8 farkı bulun" deseler ben 5'te tıkanırım (hatta açıkçası dediler ve ben tıkandım, bu satırları tıkanık bir şekilde yazıyorum). Peki bu durumda SBK 2001'i piyasaya sürmenin ne anlamı var, ne diye çıkardılar oyunu bu adamlar?

Para para para...

EA Sports'un "her sene yeni bir Superbike" (bu diğer spor oyunları için de aynen geçerli) mantığının tamamen ticari bir strateji olduğunu kabullenmemiz gerekiyor artık. Her sene oyunlarını yeni makyajlarla piyasaya sürüyorlar. Superbike 2001'de Superbike Dünya Şampiyonası'nın 2000 yılı verilerini kullanmalarını akıllarınca büyük bir yenilik diye yutturacaklar bize. Bu yaptıkları etik olarak yanlış bana kalırsa. Çünkü birinci sınıf oyun geliştiricileri ile çalıştığını her fırsatta dile getiren EA'in veritabanına dayalı bir güncelleme sistemine geçmesi o kadar basit ki... Bunu bir update ya da patch programı ile kolayca halledebilirler. Böylece "bir senelik oyun" saçmalığı da sona erer; aldığımız oyunu en az 3-4 sene güncelleye güncelleye oynayabiliriz. Ancak ne yazık ki EA, altın yumurtlayan tavuk niteliğindeki ticari stratejisinden kolay kolay vazgeçeceğe benzemiyor.

Sistem Gereksinimleri
Pentium 233
32 MB RAM
300MB HD

İkisi bir arada. Hem motorsiklet hem de uçuş simülasyonu!

Peki SBK 2001'de yeni neler var?

Herşeyden önce Dünya SBK Şampiyonası'na ait 1999 verilerinin yerine 2000 verilerinin kullanılmasıyla oyun güncellik kazanmış. Bu verilere göre oyuna yeni motosikletler, sürücüler, takımlar ve pistler eklenmiş. Grafiklerde SBK 2000'e göre çok da büyük bir gelişme yok. GeForce 1-2, VooDoo 4-5 ya da ATI Radeon gibi yeni teknolojiyi kullanan kartların mümkün kıldığı Antialiasing gibi yeni tekniklere destek verilmiş. Ayrıca araç ve insan modellemeleri de tekrar gözden geçirilmiş. Hareketler önceki oyuna göre çok daha yumuşak ve kesintisiz. Motosikletin devrilmesi ve sürücünün savrulması gibi animasyonlar daha gerçekçi. Sayıları 13'ten 15'e çıkartılan pistler bir gıdım daha detaylandırılmışlar. Yolların dışında kalan ev, tribün vb. diğer yapılar göze çok daha hoş gözüküyorlar. Bu arada oyunun menü arabiriminin öncekine oranla daha güzel bir tasarıma sahip olduğunu da göz ardı etmeyelim. İşte makyaj kısmı bunlardan ibaret. Bence SBK 2000'e sahip olan bir oyuncunun SBK 2001'i satın almasına neden olacak boyutta bir görsel gelişme yok. Yani oyunu sırf "grafikleri daha güzel" diye alırsanız paranıza yazık edersiniz ama ilk defa alıyorsanız 2001 dururken gidip 2000'i de almazsınız tabi. Bunun yanında oyunun ses altyapısı olduğu gibi korunmuş. Her sene olduğu gibi aynı ayarda ama tamamen yeni müzik parçaları var. Ses efektleri üzerinde biraz oynanmış ama çok da belirgin farklar yakalamak zor. Özellikle spikerlerin yarış anlatımlarında ayrı bir özen gösterilmiş. Spikerler daha çok ve de yerli yerinde konuşuyorlar.

Replay yardımıyla diğer yarışçıları gözlemlemeniz faydalı olabilir.

Dönüşler esnasında özellikle grup içindeyken rakiplerinize fazla yaklaşmamaya özen gösterin.

Kesikli sarı çizgiyi akımıza kazımalısınız.

HASAN BAŞARAN

- Yapımcı: Milestone
- Yayıncı: EA Sports
- Motorsiklet Simülasyonu
- Piyasada

GRAFİK	SES	KONTROL	EĞLENCE
4.5	4.5	3.5	4.0

Grafik detayları arttıkça oyun daha bir çekici hal alıyor.

Profesyonel yarışçıların oyunu

Bunların dışında oyundaki diğer önemli yenilikler daha çok oynanışla alakalı. Geliştirilmiş bir Training Mode (eğitim modu) eklenmiş. Burada usta bir yarışçı olmanız için gereken herşey adım adım anlatılıyor ve öğrendiklerinizi pratik olarak uyguluyorsunuz. Virajlarda yolun hangi bölümünde durmanız gerektiğini gösteren sarı bir çizgi var. Zamanla zihninize yerleşen bu çizgiye ihtiyacınız kalmadan pistlerin tozunu atabiliyorsunuz. Bir diğer yenilik motosiklet üzerinde Telemetrik ayarlar yapabilmeniz. Sadece uzman Superbike sürücüleri tarafından yapılan bu çok ince ayarlar ilk kez bir motosiklet simülasyonuna dahil ediliyorlar. "Ben Telemetri ayarıyla falan uğraşamam" diyorsanız bu sizin için pek de hayırlı olmaz çünkü ayarlardan her biri yarıştaki performansınızı etkiliyor. Sonuç olarak kazanmak istiyorsanız biraz dişinizi sıkıp Telemetri öğrenmeniz şart.

SBK2001'in belli bir hedef kitlesi var ve oyun onlara hitap ediyor. Bu kitle motosiklet yarışlarına katılmanın gerçek heyecanını yaşamak isteyen kişilerden oluşuyor. Oyunu alacak olan kişilerin gerçek bir yarış motosikletini kullanmanın motosiklete son gaz verip onu yolun üzerinde tutmaktan ibaret olmadığının bilincinde olmaları gerekiyor. SBK 2001 bir yarış oyunu değil, bir simülasyon oyunu ve simülasyon oyunları oynanması kolay oyunlar değildirler. Bunu lütfen aklınızın bir köşesine "save" edin.

GRAFİK 4.5

Superbike 2000'in grafik motoruna eklenen birkaç yeni teknikle (Antialiasing vb.) göze daha hoş gözüken grafikler elde edilmiş. Ancak özellikle high-end konfigürasyona sahip olmayan makinelerde iki oyun arasında belirgin farklar görmek epey zor.

SES 4.5

Spiker anlatımları SBK 2000'dekilere göre daha renkli ve hatasız. Ses efektlerinde hissedilir bir farklılık yok gibi. Müzikler ise alışılagelmiş EA tarzında yeni müzik parçalarından oluşuyor.

KONTROL 3.5

Klavyeyle oynamak zahmetli ve bir o kadar da sıkıntı verici. En azından bir analog joystick kullanmak şart ve bana kalırsa doğru dürüst bir simülasyon deneyimi için kaliteli bir Force-Feedback joystick kullanmalısınız. Ayrıca oyundaki Telemetrik ayarlar süs için konulmamışlar, herbiri yarış performansınızı etkiliyor. Ve işin kötüsü bu ayarlar profesyonel kaçıyor. Ayarları kapatmanız da mümkün fakat bu durumda ayarları otomatik olarak bilgisayar yapıyor. Yine de siz siz olun bilgisayara pek güvenmeyin.

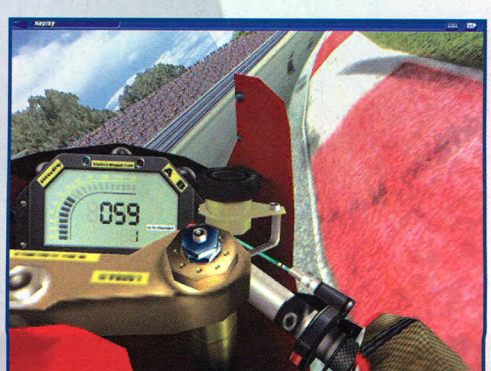
EĞLENCE 4.0

Motosiklet yarışları ile ciddi ciddi ilgilenenler ve motosikletin yapı ve dinamiğinden anlayanlar için oyun yüksek dozda eğlence ihtiva ediyor. Ancak geriye kalan çoğunluğun (evet ne yazık ki bu bir gerçek!) arasında hızlı, sorunsuz, fazla uğraştırmayan, zevkli ve renkli bir motosiklet yarışı oynamak isteyenler Superbike serisinden uzak dursunlar. Çünkü Superbike herşeyden önce bir motosiklet yarışı değil ve üstelik diğer motosiklet simülasyonlarına göre epey zor.

Sonuç olarak...

Superbike 2001 şu anda PC üzerindeki en iyi motosiklet simülasyonu. Ayrıca en yakın rakibinin Superbike 2000 olduğu da su götürmez bir gerçek. Ancak buna rağmen "eğer bir motosiklet simülasyonu satın alacaksanız hiç düşünmeden paranıza kıyıp SBK2001'i alın" demiyorum. İhtiyaç duyduğunuz oyunun gerçekten de bir simülasyon oyunu olup olmadığına karar verin önce. Satın aldıktan sonra hayal kırıklığı yaşamanızı istemem. Öte yandan gerçekçi bir motosiklet simülasyonu arayanlara şiddetle tavsiye ediyorum. Güçlü bir 3D kartınız da varsa SBK 2001'le çok eğlenceli saatler geçireceksiniz demektir. Bu arada EA Sports'un 2001 serisi yavaş yavaş tamamlanıyor. Ama hemen herkesin büyük merakla beklediği oyun şüphesiz FIFA 2001. O da en kısa zamanda elimizde olur umarım.

Böyle bir durumda "cana geleceğine mala gelsin" demek pek bir anlam ifade etmese gerek.



Gerçek bir simülasyon keyfi için bu bakış açısını kullanın.

OĞUZHAN ÖZDEMİR

- Yapımcı: Sunstorm Interactive
- Yayıncı: Wizardworks
- FPS
- Multiplayer
- Piyasada

GRAFİK	SES	KONTROL	EĞLENCE
2.5	1.5	1.5	2.0

High Impact Paintball

Bildiğiniz bütün kuralları yıkacak bir oyunla karşı karşıyayız. Sıradışı olmak ve kuralları yıkmak insanın kendi başına yapabileceği bir devrimdir. Bu cesaret ve güç gerektirir. Bakalım High Impact Paintball'un yaptığı devrim, ne kadar cesaret ve güç istiyor. Bu kural dışı oyunu nasıl yorumlamak lazım bilmem. Oyun dünyası adına yeni bir açılım mı, yoksa yapımcıları adına bir hüsran mı? İsterseniz buna yazıyı okuyup siz karar verin.

Paintball, bildiğiniz üzere açık arazide, farklı takımlar halinde ya da tek başınıza rakiplerinize karşı oynadığınız bir tür canlı FPS. Genelde, güzel hafta sonlarında, arkadaşlarla birlikte yapılabilecek en zevkli aktivitelerden birisi. İşte High Impact Paintball da bu zevkli oyunu bilgisayar ekranlarına taşımayı hedeflemiş bir çalışma. Aslında fikir güzel, açık arazide, gerçek bir mekanda FPS, ilginç. Yani benzetmek gerekirse; bir nevi kansız bir Counter-Strike denemesi. Silahlarınızdan ateş saçan mermiler yerine zararsız boyalar çıkıyor. Rakibinizin vücudunun, herhangi bir yerine boya tüplerinden birini isabet ettirirseniz, rakibiniz oyun dışı kalıyor. Bu oyunda da aynı kurallar geçerli, ancak bir farkla; oyunda bir kere vurulduğunuz zaman her şey bitmiyor ve tekrar oyuna dönüyorsunuz. Aynen Quake'de olduğu gibi belirli bir frag sayısına ulaşana dek bu böylece sürüp gidiyor.

Sistem Gereksinimleri
Pentium 166
32 MB RAM
300 MB HDD

Buna da şükür: Half Life'ı andıran karakter modellemeleri ve skinler oyunda görülebilecek nadir güzelliklerden birkaçı.

Etkisiz eleman: Ortamda bulunan hiçbir nesneyle etkileşim söz konusu değil. Araçlara zarar veririm diye korkmayın. Hatta ben bi ara içinden geçtim, valla.

Kenarımın Paintball'u

Ana menünün kötü tasarımı ilk bakışta dikkatimizi çekiyor, ama butonlara verilen ezilme efektinin hoşluğunu söylemeden geçemeyeceğim. İlk şaşkınlığınız oyuna başlar başlamaz gerçekleşiyor. Seçmiş olduğunuz silahın namlusunun nereye baktığı belli değil. Genelde ateş etmeniz gerekli olan oyunlarda iki şansınız vardır. Ya silahı ateşlediğinizde mermi sizin nişan almanıza gerek kalmadan rakibi bulur (örnek Tomb Raider), ya da siz bir şekilde nişan alarak rakibi bulursunuz. Tabi silahınızda rifle özelliği varsa daha kolay, ama High Impact Paintball'da bu kuralların hiçbiri geçerli değil. Silahınızı ateşliyorsunuz ve 'umarım boyalarım yerini bulur' diye dua etmeye başlıyorsunuz.. Rifle özelliği ise göz ardı edilenlerden. Anlayacağınız oyun başlar başlamaz, kendinizi çölde bahtsız bir bedevi gibi hissediyorsunuz. Elinizde nereye ateş edeceği belli olmayan enteresan bir silahla dalıyorsunuz arbedenin içine. Neyse, zaman geçiyor ve siz silahınızından çıkan boyaların sağa mı sola mı gideceği Allah'a kalmış bir vaziyette oyuna adapte olmaya başlıyorsunuz ki, bu sefer de sınırlandırılmaya çalışılmış hareket yeteneğiniz yüzünden kontrol zorlukları başınıza eksiyor. İçten bir tövbe estağfurullah çekiyorsunuz (tabi oyunu yazmayacaksanız buraya kadar dayanmanıza bile gerek yok) ve başlıyorsunuz bu sefer de kontrollere alışmaya, çalışmaya. Bunlara da amenna diyorsunuz ve verdiğiniz paranın karşılığında en azından belli bir süre oyunun sizi kendisine bağlamasını bekliyorsunuz. Ama nerede? Ne yapsanız sarmıyor oyun sizin anlayacağınız. Dört farklı mod, değişik karakterler seçebilme özelliği, skin değiştirebilme ve değişik silah seçimleri de oyunu kurtarmaya yetmiyor. Oyun CD'si doğal olarak (hâlâ sinirlenip kırmadıysanız) arabanızın dikiz aynasına süs olmaya mecbur kalıyor. Tabi çöpe de atabilirsiniz, seçim sizin.

Eller Yukarı: Oyunun bütün bölümlerinde hatta capture the flag modunda bile, eğer rakiplerinize fragsel açıdan bir üstünlük sağlamışsanız oyunu kazanmış sayılıyorsunuz. La havle...

Her Önüne Gelen Oyun Yapmasın Lütfen

Oyun aslında fikir olarak fena değil. Kötü mü olurdu yani hafta sonu gidemediğimiz bir açık arazide arkadaşlarımızla şöyle LAN'dan bir paintball zevki sürmek, ama oyun bu hevesimizi kursağımızda bıraktı. Yine de daha iyi oyunlar için bir fikir babalığı yaptı diyebiliriz. Daha iyi kontroller ve grafiklerle bir paintball oyunu, sabırsızlıkla beklediklerimiz arasına şimdiden girdi bile.

GRAFİK 2.5
Oyun içerisinde tek göze hoş gelen, grafiklerin bir nebze de olsa iyiliği.

SES 1.5
Duyabileceğiniz sesler biraz kısıtlı, ama duıyduklarınız da işe yaramayacak cinsten.

KONTROL 1.5
Kontrol edebilene aşkolsun. Siz yavaş hareketlerle düşman saflarına doğru ilerlerken, kafanıza bir boya tüpü her an düşebilir. Sizin de buna engel olmanız, neredeyse bir mucize.

EĞLENCE 2.0
Ne eğlencesi ya, sinirlendirmeyin adamı. Eğlenmek istiyorsanız gidin çelik çomak oynayın, orada bile bundan daha fazla heyecan var.

AHMET USTA

- Yapımcı ve yayıncı: Egosoft
- Simülasyon
- Piyasada

GRAFİK	SES	KONTROL	EĞLENCE
4.0	4.0	3.0	2.5

X-Tension

Bir oyuncu ister ki; oyun bilgisayara ilk kurulduğu andan itibaren onu büyülesin. Gizemli dünyasının içine çekip alsın ve ekranın karşısına çivilesin. Maalesef bu yazdığım oyun için bu özelliklerin varlığından pek bahsedemeyeceğim.

Oyunu ilk kurduğum andan itibaren sinirimi bozan birçok şey oldu. Öncelikle oyunun on dakikaya yakın süren demosu, tümü ile küçük bir çocuğun, siz uzay boşluğunu seyrederken, çektiği konferanstan oluşuyor. Sonrasında güzel bir 3D efekti ile menüler geliyor ve oyuna giriyorsunuz, ama sakın bir brifing yada benzeri bir şey beklemeyin. Hayır hiçbir şey yok, bir anda kendinizi oyunun içinde buluyorsunuz. Bir gemide oturmuş durumdasınız ve uzay boşluğunda seyrediyorsunuz. Etrafınızda büyük gemiler, istasyonlar var, birkaç gezegen ve derin uzay boşluğu var, hepsi o. Hiçbir klavye tuşunun ne işe yaradığı belli değil maalesef. Bir editör olarak başa gelen çekilir deyip, devam ediyorsunuz oyunu çözmeye, çalışmaya.

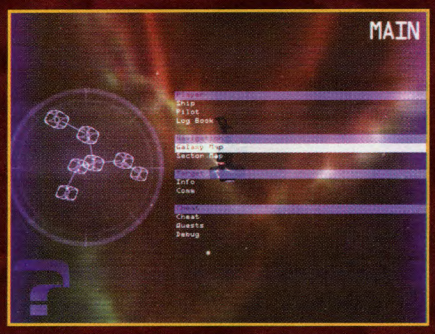
Sistem Gereksinimleri

Pentium 200

32 MB RAM

2X CD-ROM

Gemi içi kamerası havaya girmenizi sağlıyor.



Çok da kötü değilmiş...

Evet çok kötü değilmiş, ama bunu anlamam için editör olup kendimi zorlamış olmam gerekir miydi? Son kullanıcı bunu asla yapmaz. Şimdi gelelim oyunun konusuna;

Uzayda bir yerlerde, demoda anlatıldığı şekli ile bir kolonide yaşamaktayız. Başımızdan büyük işler, dertler ve sıkıntılar geçmiş. Bunları anlatmıyorum. Demoyu seyredip öğrenin :). Sahip olduğumuz gemi, Aragon'a ait bir ticari yük taşıma ve savunma gemisi. İçinde bulunduğumuz mekanda, büyük uzay istasyonları var ve her bir istasyon belli bir işe adanmış. Bazı istasyonlar ham madde üretiyorlar, bazıları ise bu maddeleri işliyorlar. Siz de bu istasyonlardan diğerlerine gerekli olan maddeleri taşıyıp, ticaret yapıp para kazanıyorsunuz. Geminizi, para kazandıkça geliştirip çok daha üst seviyelere getiriyorsunuz. Oyun içerisinde gerçekten güzel sayılabilecek bir menü desteği ile işlemlerinizi yapıyorsunuz. Bir kere öğrenince, aslında çok da tuşa ihtiyacınız olmadığını anlıyorsunuz. Ok, Enter tuşları ve bir joystick bu oyun için yeterli. Kısıtlı da olsa Force FeedBack desteği de var.

Kesin yerine getirilmesi gereken belli bir görevin olmadığını ise sonradan anladım. Uzay içerisinde tamamı ile serbestsiniz ve istediğiniz şeyi yapmakta özgürsünüz. Yapılabilecek en büyük iş, dev uzay ışınlanma noktasını tekrar aktif hale getirmek için, birçok bağımsız dağınık görevi belli bir sıra takip etmeden kafanıza göre yerine getirmek. Ama kimse size bunları anlatmayacak. Açıkçası dört saat boyunca oyunun içinde dolanmama rağmen, kazandığım para ile aldığım silahlarımı da kullanabileceğim hiçbir aksiyon yaşamadım. Belki ilerleyen saatlerde olabilir.

Oyunun gerçekten hoşuma gittiğini keşfettiğim iki özelliği var; bunlardan biri müzikler. Oyunun atmosferine uyuyor ve insanı dinlendiriyor. İkincisi ise bir istasyondan mal almak ya da satmak için, iniş izni istediğinizde dev hangar kapıları açılıyor ve dev geminin içine girip, iniş yapıyorsunuz. Diğer özellikler mi? İyi düşünülmüş ticari yapı sistemi, gerçek ticaret simülasyonu (hem de uzayda geçen cinsinden) ve Uzay Ticaret filosuna sahip olma imkanları. İşte bu özellikler de oyunun ilginç yönleri. Oyunun programcıları tümü ile gerçeğe uygun bir simülasyon ortamı geliştirmişler ama sakın Descent Freespace ya da Starlancer gibi bir ortam beklemeyin, çünkü mantalite çok farklı.

Sonuç

Genel olarak oyun hakkında yazılabilecekler yukarıdakilerden ibaret. Beni kişisel olarak bağlamadı, ama bu oyunu sevecek insanların var olabileceğini biliyorum. Eğer uzayda ticaret yapmak canınızı sıkmayacaksa, görevlerden bağımsız rahat bir oyun istiyorsanız, simülasyonlara da meraklıysanız, alınabilir bir oyun. Oyun içindeki her nesnenin çok sağlam bir altyapısı var. Grafikler süper olmamakla beraber kötü değiller ve müzikler gayet güzel. Sizi dinlendirecek bir oyun olabilir. Dev gemilerin içine girip çıkmak heyecan verici oluyor ama zamanla alışıyorsunuz. Bugünlerde piyasada benzeri oyun yok. Oyun içinde, ilerleyen zamanla beraber heyecan verici bölümler gelebilir. Sonuçta eğrisi ve doğrusu ile bu oyun aynen yazıldığı gibi.

GRAFİK 4.0

Adamlar 3D teknolojisini kullanmışlar. Gemilerin iç dizaynı oldukça kötü ama dış ortam güzel.

SES 4.0

Müzikler güzel. Size arada mesajlar veren hatun da fena sayılmaz. Genelde ortalamanın üstünde.

KONTROL 3.0

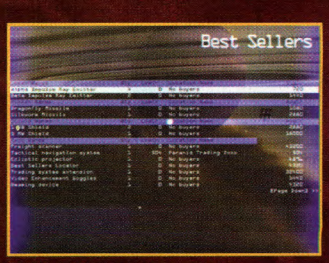
Neyin ne olduğunu anlayana kadar canınız çıkıyor, ama sonrasında çok basit olduğunu görüyorsunuz.

EĞLENCE 2.5

Uzayda dolanıp, ticaret yapmak ve ne zaman geleceği belli olmayan aksiyonları beklemek yorucu, ama insanı az da olsa bağlıyor kendisine.

Gemi içerisinde etrafı kontrol edebiliyorsunuz.

Patlama efektleri hiç fena gözükmüyor.



En çok satılan parçalar.

FOUR-EYED DRAGON

- Yapımcı: Insomniac Games
- Yayıncı: Sony
- Piyasada

DENEDİK

Spyro: Year of the Dragon

Dragon Hükmeder!

Genç ejderin dehası bir kez daha dünyasını kurtarıyor – bu sefer Forgotten World'den çalınmış olan ejder yumurtalarını bulmaya çalışıyor. Bu üçüncü oyunda ejderimiz herbiri bir önceki versiyonlara göre yüzde 200 ile 150 arasında büyütülmüş durumda olan renkli 30'dan fazla yeni mekanı dolaşacak.

Spyro klasik hareketlerini koruyor, dolayısıyla eski bölümlerini oynamış olanlar bu 3D adventure'da zorluk çekmeyecekler. Ancak yeni olanlar bile bu küçük ejderin ateş püskürtme, ani ataklarına ve yana savrulmasına kolayca alışacaklar. Gerçeği söylemek gerekirse, bu küçük ejderi, kardeşlerini kurtarmak için Rhynocs'larla göz alıcı mekanlarda savaştırmak preview versiyonunda bizlere çok kolay göründü.

Spyro 2'de minik oyunlarla mücadele etmek adventure özelliğine değişik bir hava katıyordu; bu bölümde de yan oyunların derinliği, zorluluğu ve çeşidi artırılmış. Tabi burada eğlence de untulmamış; mesela bir kaykay ile bazı bölümleri geçmek zorunda olacaksınız, bir denizaltı kullanacak ve devasa bir Yeti'ye karşı dövüşeceksiniz.

Year of the Dragon genelde iyi bir gelişme ve istikrarlı bir bir büyüme olarak görünebilir ancak bizce Spyro ile oynamak oldukça eğlenceli olacak.

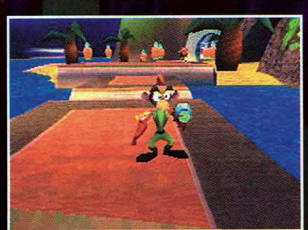
Ancak bir oyunda olabilecek olan mor ejderha Spyro, daha fazla eğlenceli bir adventure oyunu sunmak için geri geliyor.

Özel Tavırlı Hayvanlar

Bu yeni Spyro oyunundaki en büyük gelişmelerden biri de dört değişik karakter ile oyunu oynayabilecek olmanız. Tüm oyun boyunca bu karakterlerden herhangi biri olarak oynayabileceksiniz, ancak yalnızca kendi vatanlarında.

Sheila'nın oldukça yükseğe sıçrama yeteneği ve güçlü yumruk ile koşma saldırısı bulunuyor.

Teğmen Byrd uçabilen bir penguen. Askeri geçmişi sayesinde değişik silahları kullanabiliyor: mesela omuzuna monteli bir roket fırlatıcı. Aynı zamanda nesneleri alarak hedefler üzerine bırakabiliyor.



Professor (Spyro 2) tarafından geliştirilmiş olan Agent 9, oldukça zeki bir laboratuar yaratığı. Özellikleri; blaster silahı ile keskin nişancılık.

Bentley adındaki bu devasa kar yaratığı, büyük sopası olmadan hiçbir yere gitmiyor. Aynı zamanda korkunç gücü sayesinde önüne gelen nesneleri iterek götürebiliyor.

DEEP FIGHTER

2 CD

BU MUHTEŞEM SUALTI SAVAŞINDA HEYECAN VE AKSİYONUN ORTASINA "DALACAKSINIZ"

- 50'DEN FAZLA GÖREV
- 6 BÜYÜK BÖLGE
- 8 SUALTI ARACI
- PEK ÇOK FARKLI ÖZELLİKTE SİLAH

- Pek çok düşmanla it dalaşı yapın.
- 8 farklı sualtı aracı ve hepsinde farklı silah ve cihazlar. (11 silah ve 11 cihaz)
- 6 geniş bölge ve her bölgede farklı alt bölgeler ve mini görevler.
- 8 ana düşman karakteri.
- 50 adet görev ve alt görev.
- Oyundaki görev brifingleri için hazırlanmış birbirinden kaliteli tam ekran video görüntüleri
- Mükemmel 3D grafikler.
- Size uyum gösteren gerçekçi 3D çevre tasarımı
- Oyun içinde kullanılan ve heyecanı tamamlayan geniş ekran sinematikler.

POSTER HEDİYELİ

~~35$~~ DEĞİL SADECE 17,49$ (KDV DAHİL)

ODYSSEY entertainment

Büyükdere caddesi
Hür Han Kat.4
15/A 80260 Şişli
İstanbul
Tel: (0212) 233 10 50-51
Faks: (0212) 219 00 85

ORİJİNAL TAM SÜRÜM

Ubi Soft ENTERTAINMENT
www.ubisoft.com

©2000. Ubi Soft Entertainment/Criterion Studios. All rights reserved.
Criterion Studios is a division of Criterion Software Ltd. a Canon Company.
Criterion Studios and Criterion Software are trademarks of Canon Inc. Deep Fighter is a trademark of ubi Soft Entertainment. RenderWare is registered of Canon, Inc.

Kasım'da Gazete, Dergi Bayilerinde ve Bilgisayar Oyun Satış Noktalarında

Jet Grind Radio

FOUR-EYED DRAGON

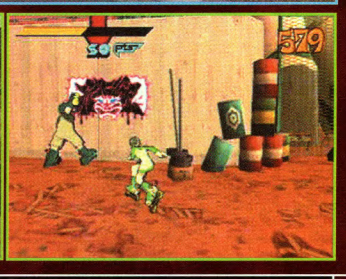
- Yapımcı: Smilebit
- Yayıncı: Sega
- Piyasada

DENEDİK

DREAMCAST

Son günlerde gençlik oldukça zor durumdadır – her tarafta çeteler peşinizde ve polis kaykaycılara kesinlikle taviz vermiyor. Neyse ki sizi eğlendirecek bir Jet Grindo isimli radyo kanalınız, bir çift pateniniz ve hayal gücünüzü ayakta tutabileceğiniz boya spreyleriniz var.

Jet Grindo Radio geleneksel grafiti çizgileri ile akıcı bir oyunu buluşturmaya çalışıyor. Oyunda devasa bir 3D şehirde pateniniz ile gezip müthiş numaralar yaparken, kendi ekibinize ait bölgeleri özel logolarınız ile boyamaya çalışıyorsunuz. Güzel çizimli çevre ve akıcı karakter animasyonları preview versiyonunda göze çarpıyordu. Ayrıca oldukça kolay olan kontroller sayesinde hem müthiş numaralar yapıyor hem de peşinizde olan polislerden kolayca kurtulabiliyorsunuz. Eksik olan tek şey ise güzel bir müzik ki SEGA son versiyonda bunun da tamamlanacağını söylüyor. Herşeye rağmen Jet Grindo Radio, şu ana kadar konsol dünyasına gelmiş olan en cool olmasa bile en hippi oyun olmaya aday ve orijinalliği uzun süre akıldan çıkmayacak gibi.



Street Fighter III: Third Strike

UNCLE DUST

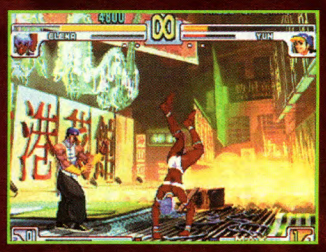
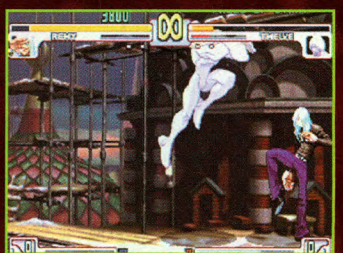
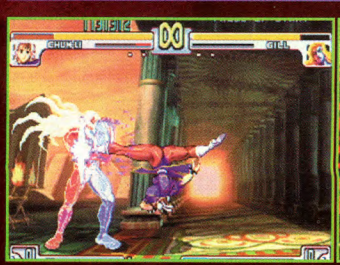
- Yapımcı ve yayıncı: Capcom
- Piyasada

DENEDİK

DREAMCAST

Marvel vs Capcom gibi müthiş bir ataktan sonra Capcom, yeni bir arcade dövüş oyununu hazırlamaya başladı – Street Fighter III: Third Strike. Efsanevi seri kendini geliştirmeye devam ederken artık daha fazla dövüşçü ekibe katılıyor. Bu sefer 5 yeni dövüşçünüz olacak. Bunlar arasında akrobasi hareketleri ile göze çarpan Chun Li bulunuyor (böylece dövüşçü sayısı 19'a çıkmış olacak). Ayrıca ekstra değişiklikler ve yeni oyun motoru sayesinde oyun temel yeniliklere kavuşuyor.

Third Strike'da bulunan Hit Frame System sayesinde artık animasyondaki her kare başına vuruşun gücü hesaplanıyor – savunmayı düşünmenin zamanı geldi. Ayrıca oyunda Grade Judge System adında performansınızı bir mektup ile size bildiren puanlama sistemi bulunuyor. Yani bundan sonra rakibinizi yenmekle kalmayacak, aynı zamanda mümkün olan en az hasarla en verimli yolu bulmaya çalışacaksınız (nihayet SF'ın diğer dövüş oyunlarından bir farkı olacak). Preview versiyonunda grafikler gayet güzel görünüyordu ve oyuna eklenen yeni özellikler sayesinde dövüşler daha taktiksel hale geliyor ("Kazandınız ancak yeterli puan ile değil!") Eskiye dönüş başladı, artık teke tek dövüşeceğiz.

TUNA ŞENTUNA

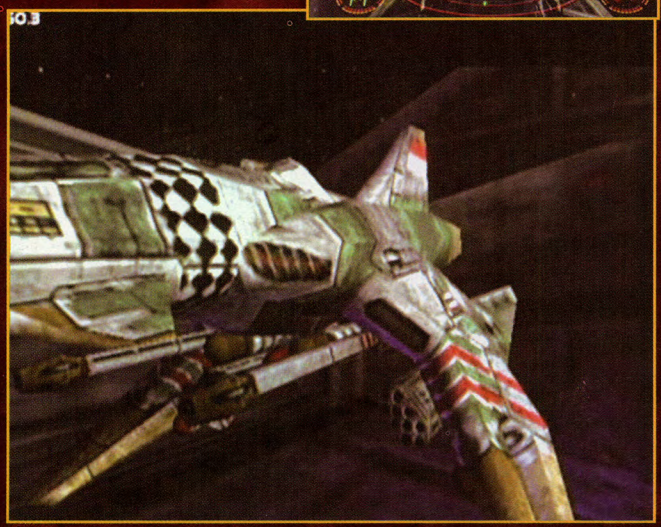
- Yayıncı: Crave Entertainment
- Uzay simülasyonu
- Piyasada

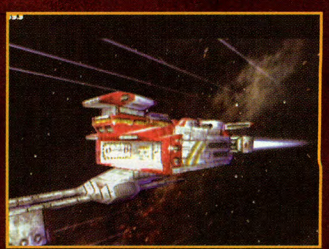
İLK BAKIŞ

DREAMCAST

Starlancer

Bundan birkaç ay önce PC monitörlerinde gördüğümüz, Microsoft yapımı Starlancer, çok yakında Dreamcastlerimizi de vurmaya hazırlanıyor. Starlancer gerçekten kaliteli bir yapım. Bildiğiniz üzere, Microsoft son zamanlarda iyi oyunlar yapmaya başladı. Starlancer tür olarak Colony Wars ile X-Wing vs. Tie Fighter'ı birleştiriyor. Colony Wars'ın arcade stili oynanışı ve X-Wing'in görev ve kontrol mekanizmasını ele alan Starlancer, anladığınız üzere kaliteli bir uzay simulasyonu. Dünyanın Batı ve Doğu olarak ikiye bölündüğü bir zamanda, galakside bu mücadelede Batı kısmında yer alarak, çeşitli görevleri yerine getirmeye çalışıyorsunuz. Bu görevlerde yalnız değilsiniz. Her görevde birçok gemi size eşlik ediyor ama genelde ana görevi sizin yerine getirmeniz gerekiyor. Oyun boyunca seçebileceğiniz 12 gemi ve birçok silahla birlikte, adeta bir görsel şölene tanık olacaksınız. PC'de gördüğümüz o kadar kontrol tuşunu, DC gamepad'ine nasıl uyarlayacakları ise merak konusu.



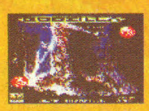


JAPON OYUNCAK SARAYI

BİLGİSAYARO YUNLARININ VE
ÇEŞİTLERİNİN EN YENİLERİ İLE
SİZLERİN HİZMETİNDEYİZ
UYGUN FİYAT ÜSTÜN KALİTE BOL ÇEŞİT

SONY
PLAY STATTION

ORJİNAL TÜM
CD OYUN ÇEŞİTLERİ



V CD FLIM ÇEŞİTLERİ
ORJİNAL BANDROLLÜ.

SEGA
Sega Dreamcast
Uygun fiyatlarla

DÜNYAYI AVUCUNUZA ALIN.

TAKSİT KART KOLAYLIĞI İLE
ALIŞVERİŞ İMKANI.

NINTENDO VE AKSESUARLARI
GAMEBOY VE AKSESUARLARI
KONTORLAND OYUN MAKİNALARI
HOME COMPUTER MAKİNE VE OYUNLARI
PC OYUN FLİM VE AKSESUARLARI
KAMERA CEP TELEFONU FOTOGRAF MAKINALARI
WOLKMAN ÇEŞİTLERİ SAAT VB.
NINTENDO 64 OYUNLARI
ARZUNUZ OYUN VEYA OYUNCAKSA BİZLE YAŞAYIN

JAPON OYUNCAK SARAYI
BİR KANARYA LTD. KURULUŞUDUR

MERKEZ:
Atatürk Bulvarı 76/4 Armağan Çarşısı
Tel:0312 433 51 35 Fax:419 08 24
KIZILAY/ANKARA

ŞUBE:
Atatürk Bulvarı 75/1 TÜPGEÇİT İÇİ
Tel: 0312 431 18 68
KIZILAY/ANK.

ŞUBE:
Kızılay Metro İstasyonu Yüksel Cad. Girişi NO: 83
TEL: 0312 419 06 54 KIZILAY/ANKARA

HESAP NO: İŞ BANKASI YENİŞEHİR ŞUB.
2199755 DURSUN B. GÜZEL
YURDUN HER YERİNE KARGO İLE
SİPARİŞLERİNİZ GÖNDERİLİR.

EXTREME AHAB

- Yapımcı: Black Ops
- Yayıncı: Electronic Arts
- Piyasada

DENEDİK

PLAYSTATION

The World Is Not Enough

BOND'U YAŞAYIN

Bir kez daha EA ve 007 – ama bu sefer oyunun konusu The World Is Not Enough filmini biraz gevşek takip ediyor. Bu first person adventure/shooter oyununda, Renard ve adamlarına karşı savaşırken Q'nun yaptığı 30'dan fazla cihazı kullanacaksınız. Oyunda 10 bölüm boyunca, öldürme lisansınızı kullanırken casino'lara dalacak, nükleer tesislere sızacak, arazilerde gezecek ve Christmas Jones, Elektra, Zukovsky ve diğerleri ile kapışacaksınız.

Sanal Bond, EA'nın first person adventure/shooter oyunu olan ve sinema filminini yolunu izleyen *The World Is Not Enough* ile geri dönüyor.

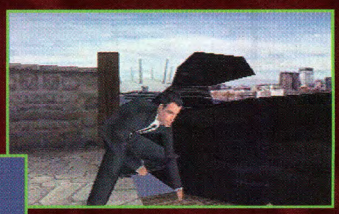
HIZLI HAREKET

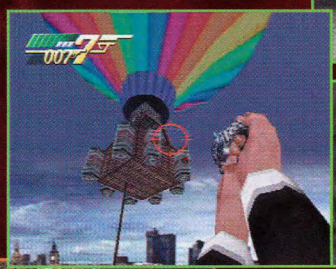
Oyunun preview versiyonunda oynanış biraz hareketli idi – karakteri ekranda oynatırken buz üzerinde kayıyormuş hissine kapılıyordunuz. Ancak EA özellikle hedefleme işlemini daha da iyileştireceklerini söylüyor. HQ tarafından gelen sürekli mesajlar oyundaki aksiyonu yavaşlatıyor ve dramasını düşürüyor – bu mesajların inventory'ye gelmesi yerine ekranın altında belirmesi daha iyi olmaz mıydı?

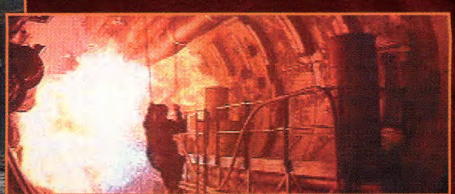
Grafiklerin oluşumu ise gayet iyi – müziklerin de hakkını vermişler. Filmden alınmış sinema görüntüleri oyunun aksiyonunu artırmış ve oyunun gerçekciliğini büyük oranda geliştirmiş. Görevlerin çeşitliliği tatmin-kar. Seslendirmeler için ancak mükemmel denilebilir; orjinal aktörler çok güzel taklit edilmiş ve bazı diyaloglar doğrudan filmden alınmış. R gibi (Q'nun öğrencisi) bazı karakterlerin seslendirmeleri için ise Python John Cleese gibi filmdeki gerçek aktörler kullanılmış.

ALTIN DEĞERİNDE ROKET ATAR

Görevler çok eğlenceli ancak bazı yerlerde saçmalıklar bulunmuyor değil. Ve bazı silahlarınız aşırı derece ilginç; roket atabilen bir video kamera gibi (yalnızca PlayStation versiyonu için yapıldı). TWINE'ın potansiyeli gayet yüksek. Eğer EA frame rate'i iyileştirir ve karakter kontrollerini düzeltirse, bu oyun için bahse girebilirsiniz.







ARCATERA

Lord Gargaryn'in Kaos Teorisini, tarihin gizemli dünyasında yoketmeye çalışın!

3 CD

~~35$~~ DEĞİL SADECE **18,49$** (KDV DAHİL)

ODYSSEY entertainment

Büyükdere caddesi
Hür Han Kat.4
15/A 80260 Şişli
İstanbul
Tel: (0212) 233 10 50-51
Faks: (0212) 219 00 85

ORİJİNAL TAM SÜRÜM

Ubi Soft ENTERTAINMENT
www.ubisoft.com

© 2000 Westka Kommunikation. Published by Ubi Soft Entertainment under license by Westka Kommunikation.

Kasım'da Gazete, Dergi Bayilerinde ve Bilgisayar Oyun Satış Noktalarında

Capcom vs. Snk: Millenium Fight 2000

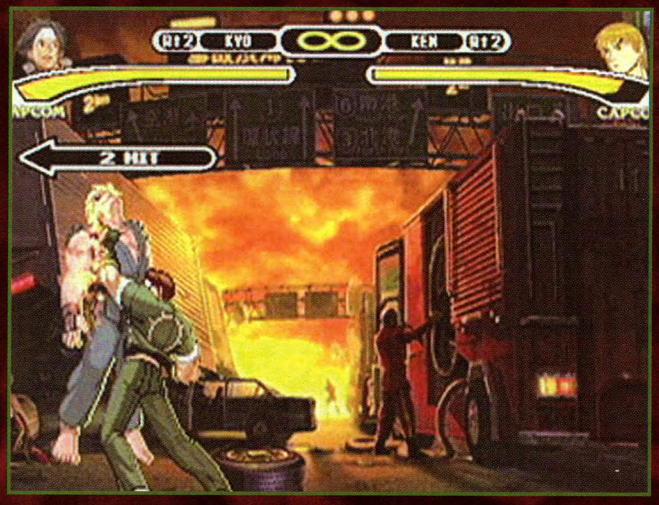
TUNA ŞENTUNA

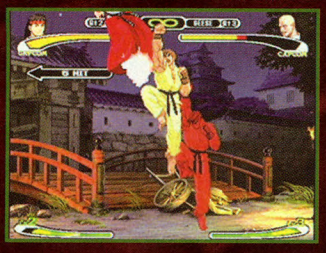
- Yapımcı: Capcom
- Dövüş
- Piyasada

İLK BAKIŞ

PlayStation

Hepimiz Marvel vs. Capcom 2'nin çıkışıyla, dövüş zevkine yeniden kavuştuk fakat Capcom durmak bilmiyor. Marvel'dan sonra Snk'ya da meydan okuyan Capcom, yepyeni bir 2 boyutlu dövüşle Dreamcast'i vurmaya hazırlanıyor. Neo Geo Pocket sahiplerinin şu anda çılgınca oynadığı CvsS, ikiye iki dövüş olanağı ve hem Capcom hem de Snk karakterlerini içeren geniş arşiviyle, unutulmaz bir dövüş zevki yaşatmayı amaçlıyor. Ryu, Ken ve Chun-Li'nin Haohmaru, Terry ve Iori'ye karşı dövüşebileceği oyunda, 5 adet gizli karakteri oyun ilerledikçe kullanılabilir hale getirebilir veya varolan karakterlerin "Ex" şekillerini ortaya çıkarabilirsiniz. Ex karakterler orijinal hallerinden daha güçlü ve değişik olduklarından, oyundaki karakterlerin sayısı daha da artmış oluyor. Hızlı grafikleri ve rengarenk görüntüsüyle, CvsS, siz bu yazıyı okurken piyasada olmalı.





Klonoa 2: Lunatea's Veil

TUNA ŞENTUNA

- Yapımcı: Namco
- Platform
- Piyasaya çıkış tarihi: İlkbahar 2001

İLK BAKIŞ

PlayStation 2

PSX'te, Klonoa adında bir oyun çıkmıştı belki hatırlarsınız. Şimdi bu oyun hakkında hiçbir şey bilmediğimi söylemek istiyorum. Bu önbakışın bilgilerini okurken öğrendim ve açıkçası şaşırdım. Büyük ihtimalle sadece Japonya'da çıkan bu platform/adventure oyununun ikincisi, PS2'de çok yakında olmasa da, karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. Oyun hakkında şu anda bilinen en büyük gerçek, DC'deki Jet Grind Radio gibi, animasyonla, 3D grafiklerin birleştiği bir grafik şöleni sunacak olması. Oyunun konusu ise hayli basit. Klonoa'nın yaşadığı dünyada düzen dört adet çan tarafından sağlanmaktadır. Her nasıl olduysa, beşinci bir kötü çan doğar ve dünyaya karanlık çöker, evet Enteresan. Klonoa da, Lolo ve Popka adlı karakterlerin yardımıyla, bu karanlığı yok etmeye uğraşacaktır. Söylenenlere göre oyun birincisine sadık kalacak fakat daha çok hareket imkanı sunulacak. Elbette maceradan çok aksiyona dayalı olacak bu oyun, tüm platformcuların beğenisini kazanacak gibi gözüküyor.

TUNA ŞENTUNA

- Yapımcı: Crystal Dynamics
- Yayıncı: Eidos
- Action/Adventure
- Piyasaya çıkış tarihi: 2000 sonu

İLK BAKIŞ

DREAMCAST

Legacy of Kain: Soul Reaver 2

Geçen sene, Dreamcast'lerimiz Soul Reaver ile canlanmıştı. Yakında ise Soul Reaver 2 ile kendini bulacak. Konu olarak Soul Reaver'ın bittiği yerden başlayacak fakat bir takip oyunundan çok yepyeni bir oyun olacak. SR 2, en önemli özellik olarak, ilkinden çok daha iyi grafikler sunacak. Bunun yanında oynanış olarak da farklılıkar yok değil. Raziel, artık silahtan başka birçok eşyayı kullanabilecek. Bu da oyunun bulmaca kısmının gelişmesine neden olacak. İlk oyunda her ne kadar fazla düşman olsa da, Raziel'in karşılaşması gereken yaratıklar artık daha çok ve daha zeki. Eidos'un Konami ile yapmış olduğu bir anlaşma sonucunda ise, Castelvania'daki bazı yaratıkların Boss karakter olarak oyunda görülecek. Raziel'in sahip olduğu güçler de buna oranla fazlalaşmış durumda. Şu anda ne kadar büyü veya gücü olacağı belli değil fakat daha çok çeşitte büyü göreceğimiz kesin. Nosgoth'un sırlarının çözülmesi için, her iki boyutun da altını üstüne getirmesi gereken Raziel, çok yakında ekranlarımızda görülecek.

- Yayıncı: Konami
- Shooting
- Tek oyuncu
- Piyasada

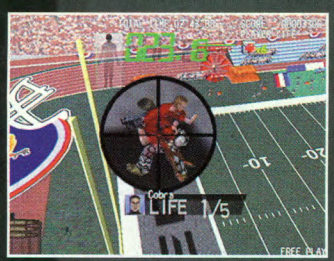
GRAFİK	SES	KONTROL	EĞLENCE
4.5	4.0	4.5	4.0

SILENT SCOPE

İPUCU: Tom ve Jerry isimli boss'larla karşılaştığınızda, karenin ilerisinde bulunan kutulara ateş ederek patlatın.

İPUCU: Bir boss hedefinize girdiğinde, gizlenecek bir yer bulmadan önce vurmaya bakın.

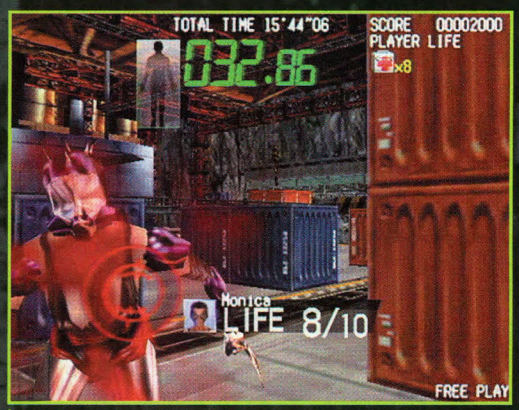
Konami, PlayStation 2'nin ilk "silah atışı" arzında nişancılık oyununu, arcade makinalarından mükemmel bir şekilde uyarlayarak sunuyor. Her ne kadar arcade makinalarındaki gibi bir tüfek elinizde olmayacaksa da, Silent Scope mükemmel arabirim dizaynı ve beceri gerektiren aksiyon anlayışı ile sizleri kendine bağlayacaktır.



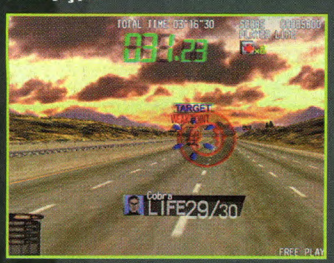
Silent Scope hassas parmaklar gerektiren birçok olaya sahip ve başarının yolu iyi nişancılıktan geçiyor.

Gizli Nişancı

Time Crisis ve House of the Dead 2 gibi koş ve vur veya önüne geleni vur tarzı oyunların aksine Silent Scope daha fazla gizlilikle sabır gerektiriyor. Özel bir anti terörist ekibinin bir üyesi olarak sniper tüfeği ile donatılmış durumdasınız ve ateş etmeden önce hedefleri iyi ayırmanız gerekiyor. Eğer ıskalayacak olursanız rakipleriniz hemen size dönüyorlar ve ateş etmeye başlıyorlar. Scope'un kendi hikayesinde esir tutulmuş olan başkanı ve ailesini kurtarmak için farklı noktalardaki teröristleri vurmaya çalışıyorsunuz. Düşman sniper'ları gökdelenlerde, hareket eden araçlarda veya futbol sahalarında vurmaya çalışıyorsunuz (hatta gece paraşütle inerken yerdeki düşmanları vurmaya çalışıyorsunuz). Scope'da ayrıca baş belası boss'lar da bulunuyor ki bunların bazıları jumjet veya tır gibi değişik ölümcül araçlara sahipler.



İPUCU: Boss Monica'yı yaralamak için zırhındaki boşluklara ateş edin.



İPUCU: Büyük gemide Cobra saldırdığında siz halen sürücüyü vuramadıysanız, kamyonete ateş edin.

Ancak ne yazık ki hikaye değişik bölümlerine ayrılmasına ve lineer olmayan oyun elementlerine karşın Story modu oyunun bir defadan daha fazla oynanmasını sağlayamıyor. Taret Range ve Practice modları biraz daha fazla takılmanızı sağlayabilir ama yine de Scope haftalar boyu oynayacağınız bir oyun olmaktan uzak kalıyor.

Oynanabilir Alternatif

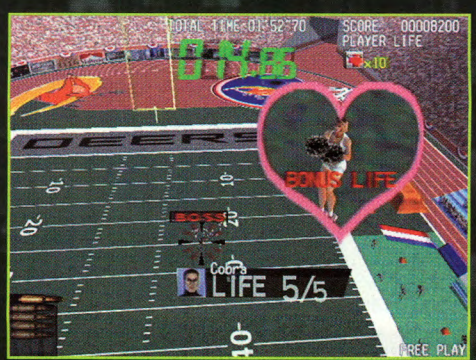
Silent Scope'un ev versiyonu yanında bir silah cihazı verilmiyor ancak kontroller inanılmaz derecede kolay ve kullanışlı. Üst butonlar sayesinde kolaylıkla dürbünün uzaklık ve yakınlık ayarlarını yapabilirken analog çubuk sayesinde dürbünü ekranda hızlı bir şekilde gezdirebiliyorsunuz.

Scope aynen arcade versiyonu gibi güzel görüntülere sahip. Keskin 3D grafikler, mükemmel patlamalar ve silah modellemeleri güzel görünürken düşmanların bazıları biraz fazla bloklu görüntüye sahipler. Canlı ses efektleri müzikler ile beraber güzel uyum sağlıyor (özellikle ateş ettiğinizde). Ancak ekip arkadaşlarınız ile yapılan radyo konuşmaları bazen dikkatinizi dağıtıyor.

Sade ancak Zorlayıcı

Genel olarak bakıldığında Silent Scope arcade'den aktarılan ilk oyun olarak gayet güzel performans gösteriyor. Ancak satın alma konusuna gelince, Silent Scope daha çok kiralanması gereken bir oyun gibi gözüktü.

İPUCU: Eğer bir hedef yeterince yakınsa, dürbün ile zoom yapmaya çalışmayın. Uzun menzilli imleç nişan almak için yeterli olacaktır.



İPUCU: Etrafta bulunan ilginç öğeleri bularak sağlığınızı yükseltebilirsiniz.

GRAFİK 4.5

Silent Scope'un net grafikleri birçok detay ve özel efekte sahip. Ancak kaba görünümlü karakter modelleri hemen dikkati çekiyor.

SES 4.0

Silent Scope'ın ses efektleri mükemmel. Ancak arkada çalan müzik biraz monoton ve ekip arkadaşlarınızın konuşmaları dikkat dağıtıcı.

KONTROL 4.5

Kontrollere alışmak ilk başta biraz zor geliyor ancak daha sonra çok doğal geliyorlar. Analog kontroller dürbünü ekranda gayet hızlı götürüyorlar, dolayısıyla uzaktaki hedefleri nişanlarken biraz zorlanabilirsiniz.

EĞLENCE 4.0

Silent Scope eğlenceli...ancak bir süre. Ev için arcade sistemlerden yapılmış mükemmel bir dönüşün ve PlayStation 2'nin ilk silah oyunu ancak halen satışdan çok kiralanacak bir oyun.

MAJOR MIKE

- Yayıncı: Koei
- Action/strategy
- Tek oyuncu
- Piyasada

GRAFİK	SES	KONTROL	EĞLENCE
4.5	4.0	4.5	4.5

DYNASTY WARRIORS 2

Koei tarihsel savaş strateji oyunları ile bilinir ancak firma birkaç yıl önce hazırlamış olduğu, geçmiş Çin figürleri kullanan ve birebir dövüş üzerine kurulu olan Dynasty Warrior ile çizgisini farklı bir yöne taşımıştı. Oyun Dynasty Warriors 2 ile devam ediyor ancak bu kez action/strategy unsurları ile donatılmış olarak geliyor.

"Kahrol Düşmaaanın!"

Dynasty Warriors 2, sizi koltuğunuzdan alıp savaş meydanına sürükleyecek, aksiyon yüklü real time strateji oyunu olarak tanımlanabilir. Birbirinden güçlü ve değişik silahlarla donatılmış 9 savaşçıdan birini seçiyorsunuz. Karakterin arka üstünden bakış açısını kullanarak zıplıyor, koşuyor, vuruyor, koruyor, öldürücü kombolar yapıyor ve hatta yerdeki okları toplayarak bir anda değişen görüş açısı ile düşmanlarınıza nişanlayarak atabiliyorsunuz.

İPUCU: Bir kulenin güvenliğini sağladığınızda, kulenin tepesine giden bir merdiven veya kapı için araştırın. Yukarı çıktığınızda tüm düşmanları yok edin.

9 karakterden birini seçebiliyorsunuz ama daha fazlasını da açarak toplamda 30'a ulaşabilirsiniz.

İPUCU: Boss'ların başını döndürebilirsiniz. Eğer rakibinizin başı üzerinde yıldız haleleri oluşmaya başladıysa hemen Musou Attack veya bir komboyu deneyin.

Her ne kadar birebir dövüşler DW2'de gayet uzun süreli bir keyif anlamına gelse de, oyunun asıl gücü takım oyununda ortaya çıkıyor. Her kampanyada bir başka savaş lideri ile dövüşülüyor; eğer onlarla beraber çalışacak olursanız, muhtemelen daha başarılı olursunuz – aslında devamlı sizin arkanızı kollayacaklardır ve dolayısıyla kendi arkalarını sağlama alıyorlar. Böyle olunca saatlerce süren, heyecanlı kampanyalara katılacaksınız ve parmaklarınız artık durmanız için size yalvaracak.

İPUCU: Ölümcül generaller ile başbaşa kalmayın: Bunun yerine öncelikle onların korumalarını öldürmeye çalışın.

İPUCU: Eğer nişancı olma şansını elde edebilirseniz, bir ok ve yay ile çok güçlü olan düşman kumandınını yere devirin.

Savaş Çağlığı

DW2 görsel olarak çok şey vaat ediyor – özellikle aynı anda ekranda belirecek olan karakter sayısının fazlalığı dikkat çekiyor. Görsel detaylar harika mesela giydiğiniz zırhın parıldaması, saçlarınızın havada dalgalanması gibi ancak ne yazık ki arada sırada sis problemleri ile karşılaştık – karakterler havanın içinde birden bire kayboluyorlar. Ses efektleri güzel grafik detayları ile tam uyum sağlıyor ancak arkada sürekli devam eden tempolu rock müzik ile bazı karakterlere uymayan seslendirmeler hemen göze batıyor.

Sert kontroller aksiyonu devamlı elinizde hissettiriyor – özellikle kalabalık bir düşman topluluğu ile sarıldığınızda tek kurtuluşunuz kaba kuvvet oluyor. Her karaktere ait şahsi özellikleri kavramak çok kolay ve asla kafa karıştırmıyor ancak first-person bakış açısı ile farklı düşmanları mıhlamaya çalışmak biraz zor olabiliyor ve biraz pratik gerektiriyor.

İPUCU: Her ne kadar davetkar olsa da asla düşman saflarının derinlerine dalıp savaşı kazanmayı düşünmeyin. Bu taktik yalnızca ölümle sonuçlanacaktır.

İPUCU: Bir at sürerken önünüzde bulunan düşmanlara doğru gitmeyin. Onun yerine belli bir açıyla yaklaşmaya çalışın.

Zafer

Bir PS2 oyunu olarak Dynasty Warriors sistemin gücünü ve neler yapabildiğini iyi gösteriyor. Strateji aksiyon hayranları için güzel bir oyun demek. Dynasty Warrior daha uzun süre adından söz ettirecek gibi.

GRAFİK 4.5	SES 4.0	KONTROL 4.5	EĞLENCE 4.5
Görsellikler bazı sıçramalar ve sis yüzünden eksi de olsa, detaylı, renkli karakter modelleri ve aynı anda ekranda dövüşen onlarca kişi göz alıyor.	Eğer devamlı süren hard-rock müziğe ve bazı anlamsız karakter seslendirmelerine dayanabilirseniz, geri kalan seslendirmeler gayet yeterli.	Her karakterin kendine ait özellikleri bulunuyor ve bunlara komuta etmek asla zorlaşmıyor. Komboları yapmak çok kolay, ancak first person görünümünde okları fırlatmak otomatik hedefleme yüzünden biraz kötü.	Ortalıkta dolaşıp gezmekten hoşlanmayan oyuncular aksiyon/strategy unsurları ile güzel grafiklerin birleşimi olan DW2'den hoşlanacaklar. PS2 sahiplerinin kaçırmaması gereken bir macera olduğunu düşünüyoruz.

TEKKEN TAG TOURNAMENT

Tekken ailesinin en yeni üyesi, TTT'nin arcade versiyonundan tam bir sene sonra, PS2'deki dövüş oyunları arasında liderliği ele geçirmek üzere geldi. Tekken Tag Tournament'in büyüleyici grafikleri ve heyecanlı aksiyonu, arcade makinaları için geliştirilmiş olan kardeşini solluyor. Öyle görünüyor ki PS2 sahiplerinin mutlaka almaları gereken bir oyun olacak.

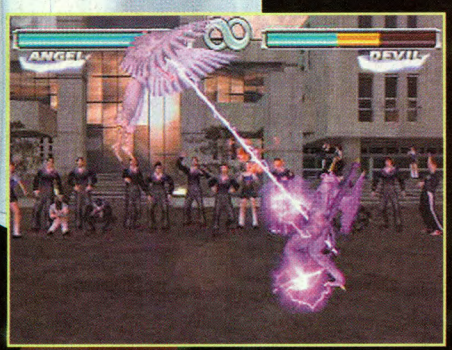
Takım Oyunu

TTT'nin en büyük özelliği kuşkusuz karakterleri. 34 karakterin içerisinde Tekken 2 ve Tekken 3'den gelenler olduğu gibi, oyunun sonu için özel bir boss da eklenmiş. Ancak bu sıradan bir Tekken ailesinin birleşimi değil; aksine TTT artık "tag" özelliği sayesinde herhangi bir dövüş esnasında partnerlerin birleşimine imkan tanıyor. İkili dövüşçüler çok büyük hasarlar verebiliyorlar ve tam dövüş esnasında değişimler gerçekleştiği için aksiyon bozulmuyor. Belalı dövüşçülere karşı kullanabileceğiniz bu sistem sayesinde ölümcül komboları birleştirerek uygulayabiliyorsunuz. Tam bir karmaşa.

United Colors of Tekken

Oyuncular anında TTT'nin net ve keskin grafiklerine vurulacaklar. Her bölüm arcade versiyonundakine nazaran daha da iyileştirilmiş; arkaplan animasyonları mükemmel; ortam akıllıca ve gerçeğe uygun çizilmiş; ve elbette oyunun hikayesini anlatan olağanüstü sinematik ara görüntüler ihtişamı artırıyor. Karakter detayı göz dolduruyor. Her birinin elbisesi özel olarak hazırlanmış, animasyonlar akıcı ve hareketler herhangi bir atlama olmadan yumuşakça gerçekleşiyor.

Sese gelince; TTT'nin arcade versiyonundaki sesler neyseki aynen bırakılmış. Gıcır gıcır ses efektleri aksiyonu ayakta tutarken, her bölümdeki hareketli tekno parçalar oyunun havasına olumlu etki veriyor.



İPUCU: Sürekli LK ve RK tuşlarına basarak, Angel/Devil'ın Super Air Laser'ini gerçekleştirebilirsiniz.

İPUCU: Anna'nın Crane Smash'ini yapabilmek için ↙, LP ve RP tuşlarına sırasıyla basın.

İPUCU: King'in Ultimate Tackle'ini yaptıktan sonra Ultimate Punch ve sonra da Cross Arm-Lock'unu gerçekleştirebilmek için: ↓ basılı tutun; sırasıyla LP, RP'ye basın; daha sonra RP, LP, RP, LP, RP; sırasıyla LP, RP ve en sonunda LP, RP basın.

FOUR-EYED DRAGON

- Yayıncı: Namco
- Dövüş
- 4 oyuncu
- Piyasada

GRAFİK	SES	KONTROL	EĞLENCE
5.0	4.5	4.5	4.5

İleri Doğru Tekkenliyelim

Vahşi oyun serisinin hayranları, kontrollere anında alışacaklar. Üstteki dört butonu, yön butonlarını ve savaşçılar arasında geçiş yapmak için üst butonları kullanmanız yeterli oluyor. Yalnızca bunları kullanarak kemik kıran seri hareketleri kolayca yapabileceksiniz. Tekken acemisi olsanız bile, Practice Modu sayesinde hemen ortama uyum sağlayacaksınız ve özel hareketleri anında öğrenebileceksiniz. Ayrıca yapmak istediğiniz hareketleri bilgisayar size tuş kombinasyonları ile gösterecek. Tek eksik kısım ise büyük komboları kendiniz öğrenmenizin gerekmesi.

Practice seçeneğinin yanısıra TTT'de, arcade versiyonunda bulunmayan ek bölümler de bulunuyor. Bunlar arasında One vs One, Team Battle, Time Attack ve Survival bölümleri var. Ayrıca Tekken sinematikleri, sanat galerisi ve Tekken Bowl adındaki bir mini oyun bulunuyor (GamePro'nun favorisi – yandaki kutuya bakın).

İPUCU: Bruce'un Super Back Elbow'u müthiş: Sırasıyla ←, RP, LK.

Tag, Artık Öldünüz!

Namco her zaman için dövüş oyunlarında güçlü olmuştur ve Tekken Tag Tournament istisna olmayacak. Her ne kadar oyun arcade'lere çok önceden gelmiş olsa da, PS2'nin yepyeni grafik ve ses özellikleri sayesinde yenilenmiş olarak ev kullanıcılarına geliyor. PS2 için oluşturduğunuz alışveriş listesinde en üstte bulunması gereken oyunlardan biri olacak.

İPUCU: Kim demiş kötü nefes kötü diye? Tru Ogre'nin Fire Breath'ini kullanarak dövüşe bir son verebilirsiniz. Sırasıyla ↓, LP ve RP tuşlarına basın.

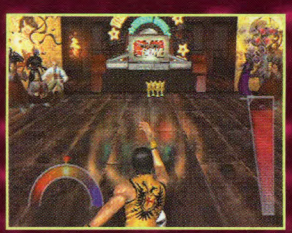
İPUCU: Yoshimitsu'nun Harakiri hareketi halen Tekken serisinin en manyak hareketlerinden biri. Sırasıyla ↓, LP, RK tuşlarına basın.

Tekken Tag Tournament, PS2'nin çıkışı ile birlikte iyi bir ivme yakalıyor. Mükemmel grafikler ve oynanış onu bir numara yapacak.

Tekken Bowling

Bugüne kadar yapılmış en başarılı mini oyunlardan biri Tekken Bow (TTT içersine gizlenmiş olan bir spor oyunu). Bu müthiş oyunu oynayabilmeniz için, arcade modunu bitirerek ortaya çıkarmanız gerekecek. Her dövüşçünün kendisine has bir bowling uzmanlığı bulunuyor ve maçlar oyunun genel teması üzerine kurulmuş durumda. Kısaca, bowling şampiyonasını kazanmanız için verebileceğimiz taktikler şöyle.

Birinci bowlingciniz olarak güçlü bir atıcı seçin. Güçleri garantilidir ancak öncelikle top hakimiyetinizi geliştirmeniz gerekecek.



Son temizlik için daha yavaş atan bir dövüşçü seçin. Böylece topu daha rahat kontrol edebilir ve son kalanları kolayca temizleyebilirsiniz.

Bakalım bizim skorlarımızı geçebilecekmisiniz.

GRAFİK 5.0

TTT arcade versiyonunu her haliyle geride bırakıyor – daha ihtişamlı arkaplan görüntülerden, yumuşak animasyonlara kadar bu oyun görsel harikalarla dolu. Ekrandaki aksiyon kızıştığı an bile en küçük bir yavaşlama görmeyeceksiniz.

SES 4.5

İyi kotarılmış müziklerin eşliğinde yumruk ve tekmelerinizi atmak oldukça keyifli. Müthiş patlamalar ve çatırdayan yumruk efektleri sayesinde oyunun aksiyonu daha da artıyor ve kaos dolu savaş sahneleri gerçeğe yaklaşıyor.

KONTROL 4.5

Basit kontroller sayesinde komboların birçoğunu yapabiliyorsunuz. Buna ek olarak her bir dövüşçünün, öğrenmesi günler sürecek çok özel komboları var. Bir takımda iki kişinin bulunması ise stratejinizi daha karmaşık hale getiriyor, ancak uygulaması hiç de zor değil.

EĞLENCE 4.5

TTT dövüş oyunlarında bir yeni değil. Ancak PS2 versiyonu daha fazla görsellik ile beraber daha değişik oyun modu sunuyor ve saatler süren dövüşler yapabiliyorsunuz. Dahası artık dört oyuncu aynı anda dövüşebilecek. Yeni oyunlardan da bu beklenirdi zaten!

Dino Crisis 2

Dino Crisis hayranları, dikkat! Dino Crisis 2 beklenmedik bir şekilde ilkinden farklı olacak. DC2'de aksiyonun yerine büyük ölçüde gizlilik ve strateji ön plana çıkıyor. DC2'yi içine yüksek dozda steroid enjekte edilmiş bir Resident Evil-Jurassic Park karışımı olarak tanımlayabiliriz.

Dinozorlar + Silahlı İnsanlar = Kaos

Dino Crisis 1 ve 2'nin arasındaki zayıf bağlar gösteriyor ki herkes (ilk oyunu oynamayanlar da dahil) DC2'nin ayakkabı bağı ya da çorap söküğü mantığıyla işleyen dahiyane öyküsüne dalış yapabilir. İlk Crisis'in sonunda Dr. Kirk hapishaneye inmeyi başarmıştı fakat buna rağmen, zaman yolculuğu deneyini hükümetin denetimine bırakmak zorunda kaldı. Kısa bir süre sonra küçük bir kasabada deneyi yürütmekte olan kadro başka bir zamana ışınlandı ve çok geçmeden de bir kurtarma takımı aynı zamana gönderildi. Ne yazık ki dinozorların istilasındaki tarih öncesi bu zaman diliminde insan, dinozorların yemek menülerinde yer alan bir seçenekten ibaret sadece...

En başından itibaren Dino Crisis 2, sizi alıp devasa mekânlar üzerine kurulmuş bir çeşit "action/adventure öğütücü makinesi"nin içine çekiyor. Önceden render edilmiş (Resident Evil ve Parasite Eve serileri gibi) yüksek çözünürlüklü çevreler eşliğinde; gepgeniş ormanlar, daracık geçitler ve bolca su içeren ortamlarda uzun bir yolculuğa çıkacak; labirenti andıran Volkan mağaralarında hayatta kalma mücadelesi verecek ve denizin derinliklerine bile dalacaksınız. Denizden, karadan ve havadan saldıran 10'un üzerinde farklı dinozorla ve Tyrannosaurus'tan bile büyük, özel bir dinozorla çarpışacaksınız.

İPUCU: Bir taşla iki dinozor: Ateş açmadan önce cephaneyi hedef saflarına yığın.

Ormanda Bozgun

Tehlikeden kaçmanın kazanç sağladığı önceki adventure oyunlarından farklı olarak, DC2 sizi en az rakipleriniz kadar acımasız olmaya zorluyor. Neredeyse her köşe başında karşınıza çıkan tarih öncesi başbelalarının ölümünü hızlandırmanız bonus puanları kazanmanız anlamına geliyor. Bu şekilde daha iyi silahlar, cephaneler ve gereçler satın almanız mümkün oluyor. Ayrıca ardarda birkaç dinozoru öldürerek "bonus kombo" puanları, dinozorları can alıcı noktalarından vurarak da "counter" puanları alabiliyorsunuz.

Egzotik silahların yanında ikiz makineli, alev ve roket fırlatıcı gibi birçok silahı içeren geniş bir portföyden silah satın alabileceksiniz. İkili silah sistemi sayesinde cephaneniz bitse bile savaşmaya devam edebileceksiniz. Bu sistem, karakterlerin aynı anda iki silahı kullanabilmelerine imkân veriyor. Büyük bıçaklar (machete) ve bayıltıcı gibi cephane gerektirmeyen silahlardan birini ikinci silah olarak kullanabilirsiniz. Yönetebileceğimiz karakterlerden ilki önceki oyundan kıdemli Regina. İkincisi ise yeni tanıdığımız Dylan. İki karakter arasındaki geçişler belli puanlara ulaşıldığında yapılıyor.

DC2 sadece koş-ateş et gibi basit bir fikre dayanmıyor. Aynı zamanda farklılıklarla dolu. FPS bakış açısıyla oynadığınız bazı bölümlerde havada uçan Triceratop'ları hedef mantığıyla avlıyorsunuz. Bir takım arkadaşınızı dinozorların şiddetli saldırısından koruyorsunuz ve her iki karakteri kontrol ederek Allosaurus'un tüyler ürpetici yuvasına havadan saldırılar yapıyorsunuz.

İPUCU: Yavaş hareket ediyorlar diye volkanlarda yaşayan Inostrancevia'ları küçümsemeyin sakın. Yakın menzilde öylesine hızlılar ki kendileri ölene kadar size çok büyük hasarlar verip bir ton acı çektirebilirler.

Dino Crisis 2'de sadece Dinozorlarla hesaplaşmayacaksınız, zor durumdaki insanları da korumanız gerekecek.

İPUCU: Oyundaki gizli bölümlere erişebilmeniz, normal görevleri ne kadar hızlı bitirdiğinize bağlı.

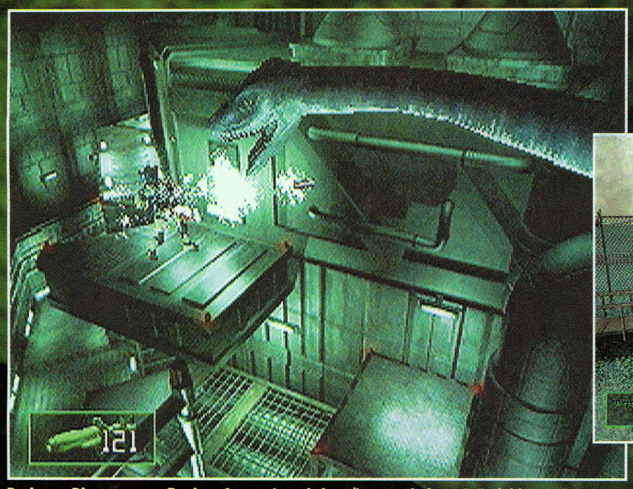
İPUCU: Bir Raptor'u öldürürken ekstra puan kazanmak istiyorsanız, Raptor üzerinize doğru zıpladığı anda ateş açın.

İPUCU: Bazı silahlar yolunuza çıkan çeşitli engelleri (volkan mağaralarındaki kayalar hariç) ortadan kaldırabilir.

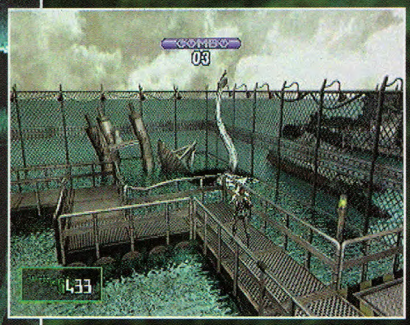
MAJOR MIKE

- Yayıncı: Capcom
- Action/adventure
- Tek oyuncu
- Piyasada

GRAFİK	SES	KONTROL	EĞLENCE
4.5	5.0	4.5	5.0



Derin su: Dinozor avcısı Regina, Capcom'un aksiyon/hayatta kalma türündeki son sözü Dino Crisis 2'yle geri dönüyor.



Aralarında suda yaşayan ve havada uçanların da yer aldığı 10 çeşit dinozor sadece DC2'de.

İPUCU: Compy, Dylan'ın anahtar kartını yürüttüğünde sakın mermilerinizi harcamayın! Bıçağınızı kullanarak bu küçük hırsızı kafese tıkın.

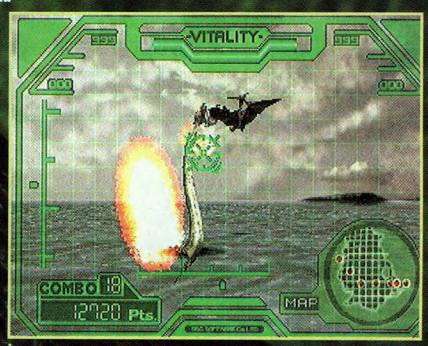
Azmin Zaferi

DC2 büyük bir aksiyon oyununda olması gereken ana unsurların hepsine sahip. Güçlü kontroller kusursuz işliyor. Sürekli koşu halinde bulunan karakterler hareketleri sırasında ateş edebiliyorlar. Kullanışlı bir oto-hedefleme özelliği sayesinde birden fazla hedefle rahat rahat başa çıkabiliyorsunuz. 180 derece dönüş yapabilmeniz sıkıştığınızda çok işinize yarıyor.

Görsel olarak rengarenk ve göz dolduran grafikler vaat ediyor DC2. Bu gibi kaotik aksiyonların tek kusuru, harekette zaman zaman patlak veren yavaşlamalardır ve bu geleneği DC2 de bozamamış ne yazık ki. Yine de zamanında yapacağınız güçlü hamlelerle bu kısa yavaşlıkları atlatabilirsiniz, dahası yavaşlamaların farkına varmanız için de oyunda epey zaman geçirmeniz gerekiyor. DC2 işitsel anlamda da bir hayli iddialı. Bir Raptor'un saldırmadan önce çıkardığı yaprak hışırtılarına kadar gerekli bütün ses ayrıntıları oyuna dahil edilmiş. Bunun yanında farklı karakterlerin seslendirmelerinde üstün bir titizlik göze çarpıyor.

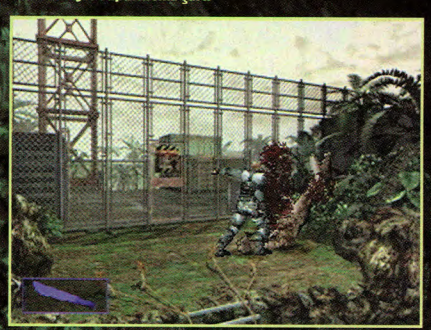
Kesintisiz Gelişme

Tutucu Dino Crisis fanatikleri ikinci oyunun ne diye ilkinde olduğu gibi kaos üzerinde yoğunlaştığına anlam veremeyebilirler fakat aksiyon düşkünleri bu yılın en güçlü PlayStation oyunlarından birini kaçırmak istemeyeceklerdir. Çünkü hiçbir kriz bu kadar eğlenceli olamamıştı! G



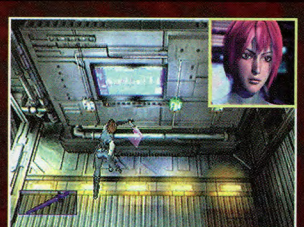
İPUCU: Birinci kişinin gözünden (FPS) oynanan bölümlerde dinozorlar her yerden saldırıyorlar. Bu yüzden ekranı silah mermileriyle süpürmeniz şart.

İPUCU: Zehirli bitkileri sadece alev makinesi yokedebilir. Unutmayın, bu bitkilerin zehiri ani ölüm anlamına geliyor.



İPUCU: Mermilerinizi unutun: Dinozoru aşagi indirin ve sonra iri bıçağınızla ya da bayıltıcı silahınızla işini bitirin!

Yılın Takımı



Regina'nın bayıltıcı silahı elektronik kilitli geçitleri açabiliyor ve aynı zamanda Whack-A-Mole'daki değişim gibi küçük olaylarda da kullanışlı.

Dylan'ın iri bıçağını (machete) kapıların üzerinde yetişen sarmaşık otlarını kesmek için kullanın.

DC2 ayrıntıyla yüklü, yüksek çözünürlüklü ve önceden render edilmiş grafikler vaat ediyor.

Kaçarken yapacağınız büyük kombo vuruşlarıyla çok yüksek bonus puanları kazanabilirsiniz.

DC2'nin özel haritası istediğiniz alana zoom yaparak ayrıntılı olarak görmenize izin veriyor.

GRAFİK 4.5

Önceden render edilmiş arka plan grafikleri çok ayrıntılı, karakterlerin mükemmel görünümleri büyük bir kazanç ve FMV görüntüleri oyun için büyük bir artı. Oyunun görsel tek kusuru ekrandaki hareket yoğunluğunun artışına bağlı olarak ortaya çıkan yavaşlamalar.

SES 5.0

DC2 mükemmel seslendirmeler, atmosferik ses efektleri ve kalp atışınızı hızlandıracak kaliteli müzik parçalarıyla bezenmiş. Ayrıca çok önemli fakat algılaması bir o kadar güç; müzik ve ses altyapısında dahiyane yaklaşımlar var.

KONTROL 4.5

FPS'yi andıran bölümlerde işaretçinin kontrolü çocuk oyuncağı. Aslında genel olarak karakterleri kontrol etmek çok kolay. Verdiğimiz notun yarım puan eksik oluşunun tek nedeni kontrollerin ayarlanabilir olmaması.

EĞLENCE 5.0

Dino Crisis; daha fazla dinozor, silah ve aksiyonla geri dönüyor. DC2, ilk oyundan sonra atılmış dev bir adım niteliğinde fakat her şeye rağmen oyunun zirveye oturması zor.

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

Bir oyun sizi görülmemiş derecede havaya sokabiliyorsa, Medal of Honor Underground'ın yaptığı gibi, özel bir şeyle karşılaştığınızı bilin. Geçen yıl piyasayı kasıp kavuran İkinci Dünya Savaşı konulu oyunun arkasından, Underground Fransız Direnişini ele alıyor ve yine yılın en iyi oyunları arasındaki yerini alamaya aday.

Bu Savaş Çok Güzel

İlk Medal of Honor'daki yıldız OSS ajanı Jimmy Patterson'dı. Undergorund'da ise daha önce sadece Peterson'a görevleri hakkında brifing veren Manon ön planda. Manon, savaşa abisiyle birlikte Fransız Direnişine katılarak başlıyor. Savaş ilerler ve OSS Manon'ı bünyesine katarak kuzey Afrika, İtalya ve Fransa'da bazı görevlere gönderir.

Underground'un aksiyonu perçinleyen ses ve grafikleri sizi bu ortamların içine daldırıyor. Süper müzikler şimdiye kadar kiler arasında kuşkusuz en iyisi: Çekici, atmosfere uygun efektler bölümleri adeta hayata getiriyor. Nazilerin megafon kullanarak yaptıkları propaganda veya silahlarını dolduran, ateşleyen askerler bu efektlere örnek olarak verilebilir. Hareketli orkestra müziği, kaliteli seslendirmeler ve süper silah efektleri heyecanı zirveye taşıyor.

Grafiklerin de şok edici olduğunu söyleyelim. Bazı aydınlık bölümlerde görüş alanı biraz kısıtlı fakat Fransız kırsal bölgelerinden Casablanca sokaklarına, göz kamaştırıcı senaryo 32 bit'in tüm güzelliğini ortaya seriyor. Oyunun en etkileyici şeyi ise tabi ki süper animasyonlar. Askerlerin kurşunların

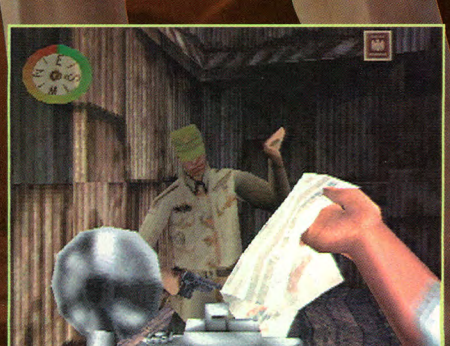
İPUCU:Her fırsatını bulduğunuzda, sık sık silahınızı doldurun (□'ye basın). Bu size zorlu savaşlarda zaman kazandıracaktır.

İPUCU: Ani bir saldırıya uğradığınızda, vurulma riskinizi minimuma indirmek için hemen sürünün (L2'ye basın).

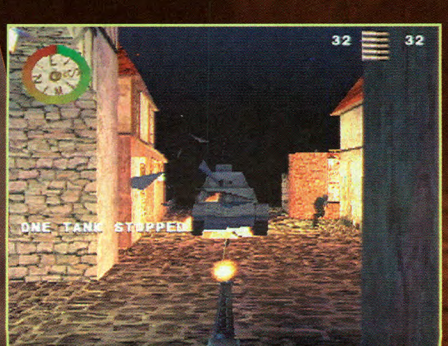
İPUCU: Maskeniz düştüğünde, bu alarm kutularını bulun ve sirenleri susturun.

İPUCU: Bazı nesnelere atış ederek düşmanların başına düşürebilirsiniz. Mesela Casablanca'daki bu kavanozlar.

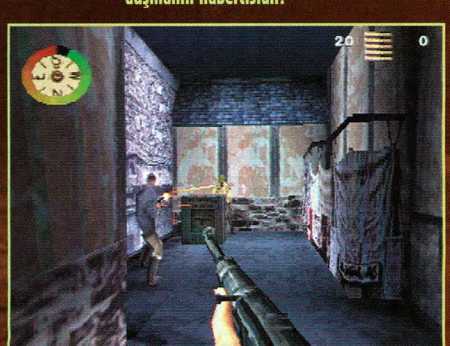
İPUCU: Seslere (Ayak sesleri, tank paletlerinin çıkardığı sesler vs.) dikkat edin çünkü bunlar aynı zamanda size doğru yaklaşan düşmanın habercisidir.



İPUCU: "Getting the Story"de düşmanlar sizin gerçek kimliğinizi fark ettiğinde kameranın flaşını patlatın ki gözleri kamaşsın ve siz de silahınızı hazır edebilecek kadar zaman kazanın.



İPUCU: "Tread Carefully"de, tanklarla savaşırken sabit makineli tüfekleri kullanarak tanksavar cephanenizin saklamış olursunuz fakat tankın taretinin size döndüğünü görür görmez kaçın.



İPUCU: "Getting the Story"de bırakın öncü kuvvetler Nazilerle savaşsın fakat her zaman silahınızı korunmak için hazır tutun. Çünkü hayatta kalanlar hızlıca size yöneleceklerdir.

AIR HENDRIX

- Yayıncı: Electronic Arts
- Action
- 2 oyuncu
- Piyasada

GRAFİK	SES	KONTROL	EĞLENCE
4.5	5.0	5.0	5.0

isabetine göre tepki vermeleri, silahlarını doldurmak için verdikleri savaş gibi özellikleri gerçeğinden ayıramayacaksınız.

Hedef Al ve İndir!

Sürükleyici görevler, ateşli savaşlar ve güçlü iki kişilik deathmatch'lerde oynanış biraz su koyuveriyor. Manon, akın eden tanklardan gizli operasyonlara, her şeyi bir Nazi propanganda fotoğrafçısı kılığında izliyor. İlk Medal'da olduğu gibi, DreamWorks'ün ortaya çıkardığı kusursuz araştırma, gerçek tarihi detayları ve görevlerin mantıklığa uygun ilerleyişini sunuyor. Bu da aksiyonun gerçeğinden ayrılmayacak derecede etkileyici olmasını getiriyor.

Düşman tarafı savunma yaparken ve vahşice karşı saldırıda bulunurken müthiş A.I. de görevini iyi yapıyor. Manon'ın abisi ve diğer OSS ajanları gibi ona yardım eden yeni "buddy" NPC'ler aksiyonu daha da etkileyici kılıyor. Tüm bunların arasında sağlam kontroller sizi savaşın ortasında yalnız bırakmıyor. Underground oyuncuları aksiyona iyi bir biçimde adapte etmek için dual analog çubukları güzel bir şekilde kullanıyor.

İPUCU: "Lighting the Tourch"dayken telsizi kullanarak sinyal gönderirseniz maskeniz düşer. O yüzden düşman askerleriyle karşılaşmaya hazır olun. Daha sonra bölümden, odada, telsizin hemen sağ tarafında bulunan pencereden çıkın.

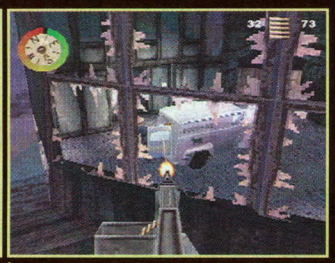
İPUCU: Köşeleri tuzak olarak kullanın: Bir köşede pusuya yatın ve baş hizasına hedef alarak bekleyin. Hedefiniz görünür görünmez, ateş etmesine fırsat vermeden indirin.

Tam Donanımlı Asker

İlk Medal'ın hayranları Underground'da kendilerini evde hissedecekler. Tabi oyun yeterince yenilik ve sürprizler de getirerek ilkinin tam bir kopyası olmaktan uzaklaşıyor. Bu mükemmel aksiyon oyunu, sonbaharda çıkan oyunlar arasında başı dik bir şekilde duruyor ve verilen parayı hak ediyor. Haydi koşun, sakın kaçırmayın!

İPUCU: "Ascent to the Castle"da ahıra geldiğinizde, ortalıkta ilerleyeceğiniz bir yol bulamadığınızda, ahırın hemen arkasında eğilerek ilerleyeceğiniz bir delik arayın.

İPUCU: Hayatta Kalma Yeteneği 1: Köşeler civarında dolaşırken (veya maskeniz olmadığında ve açıkta ilerlediğinizde) yan yürüme (strafe) butonlarını (L1 ve R1) kullanın ki hızlı bir şekilde hedef alasınız.



İPUCU: "Without a Trace"de cephanenizi bu kamyonu patlatmak için harcamayın. Makineli yuvasını bulun (binanın içinde, merdivenlerden yukarıda) ve kamyonu bununla halledin.

İPUCU: Düşmanları kafadan vurmaya çalışın çünkü tek atış onların icabına bakıyor.

İPUCU: "Ally in the Desert"da ilk tankı, yukarıdaki siperlerden el bombası atarak haklayın.

GRAFİK 4.5

Olağanüstü animasyonlar bir yandan savunma yapan, bir yandan da saldırıya geçen Nazilere hayat veriyor. Ufuk mesafesi bazı bölümlerde biraz kısa ama muhteşem senaryo bunu unutturuyor.

SES 5.0

Sıradışı sesler Underground'un heyecanını iki kat artırıyor. Atmosfere uygun süper sesler, seslendirmeler ve silah efektleri sizin aksiyona sıkı sıkıya bağlanmanızı sağlıyor. Underground, konsol oyunları içinde en iyi seslere sahip olarak madalyayı hak ediyor.

KONTROL 5.0

Underground'un kontrolleri o kadar rahat, akıcı ki kendi kendilerine gerçekleşiyor sanabilirsiniz. Dual analog çubuk hareket ederken, etrafa bakınırken, hedef alırken, sniper modundayken mükemmel iş çıkartıyor.

EĞLENCE 5.0

Undergorund, DreamWorks ve EA'nın oyun dünyasına kazandırdığı başka bir yapıt. Göz alıcı grafikler ve sesler bağımlılık yapıcı aksiyonla birleşerek bu yılın en iyi oyunlarından birini bizlere sunuyor.

DESTRUCTION DERBY RAW

Dönemeçli parkurlarda yoldan çıkmamaya gayret edin.

Uzun yıllar önce esmeye başlayan Destruction Derby fırtınası, üçüncü bölümü ile biraz daha güçlenmiş olarak geri döndü. Psygnosis bu sefer iyi iş çıkarmışa benziyor. Destruction Derby Raw gerçekten de yılın en iyi araç parçalama oyunu olmaya aday.

PARÇALA

Destruction Derby'nin ana amacı rakiplerinizin araçlarını parçalamak. Tabii bu amaç değişik oyun modları ile zenginleştirilmiş. 3 değişik oyun modu (Wreckin Racing, Smash 4 $ ve Battle) hem single player hem de multiplayer araç parçalama isteklerinizi tatmin ediyor.

Wreckin Racing bölümünde seçtiğiniz değişik araçlar ile açılan parkurlarda birinci gelerek bir sonraki parkura geçmeye çalışıyorsunuz. Smash 4 $ modunda her yarışta kazandığınız paralarla daha iyi bir araç alıyor veya aracınıza değişik terfiler yaptırıyorsunuz. 25 değişik parkuru eğer yeterince iyi puanlarla bitirirseniz, DDR'ın gizli araçlarını açma şansını elde edersiniz. Aslında bu araçlar gizli olmaktan ziyade kilitli durumdalar ve yeterince birincilik elde ettiğinizde satın alınabilir durumda geliyorlar. Bu araçların birçoğu iştihanızı kabartacak tipte (minibüs, kamyonet, polis aracı vs.) ve sizin oyuna azimle bağlanmanızı sağlıyor. Para kazandıkça satın aldığınız araçların dayanıklılık, hız, ivmelenme, yol tutuşu gibi özelliklerini artırabiliyorsunuz. Tabii eğer yeterince fazla para kazandıysanız daha iyi araçları satın alabilirsiniz. Garajınızda birden fazla araç bulunabilir ve herhangi bir yarış öncesinde daha farklı araçlar seçebiliyorsunuz.

HAYDİ PARA KAZANALIM

Oyunda para kazanmak için yapmanız gereken iki şey bulunuyor. Birincisi yarış sonucunda ilk ona girerek, her derece için 100 dolar almak. Yani birinci olursanız 1000 dolar, 10. olursanız 100 dolar alırsınız. Elbette bu dereceler ile kazandığınız para işinize pek yaramayacaktır. Çünkü alacağınınız en ucuz otomobil 1040 dolar. Dolayısıyla iş yarış esnasında bol bol çarpışmaya kalıyor. Rakiplerinize verdiğiniz her hasar size para ödülü olarak geri dönüyor. En basit arkadan çarpmadan tutun da, rakibinize taklalar attırmak (ROLL), döndürmek (SPIN) veya havaya savurup düşürmek (HURRICANE) size değişik para ödülleri kazandırıyor. Bunları yapabilmek için biraz alıştırma yapmanız gerekebilir ancak zamanla daha iyi çarpışmalar yapabiliyorsunuz. Ancak dikkat etmeniz gereken husus, her kaza yapışınızda sizin de hasar gördüğünüz ve belli bir süre sonra aracınızın kullanılamayacak duruma gelmesi.

Motor kaputunun açılması Destruction Derby'de olağan durumlardan biri.

Yarışlarınızı sonradan izlemek isterseniz detaylı bir kontrol paneli karşınıza çıkıyor.

Polis aracını alabilmek için uzun süre yarışlarda birinci gelmeniz gerekecek.

Özellikle virajlar ölümcül olabiliyor.

MURAT YILDIZ

- Yapımcı: Psygnosis
- Yayıncı: Midway
- Yarış
- 4 oyuncu
- Piyasada

GRAFİK	SES	KONTROL	EĞLENCE
4.0	4.0	4.5	5.0

PARÇA PİNÇİK

Araçların hasar modellemeleri muazzam derecede güzel. Bu hasarlar araçların sürüş özelliklerine de zamanla yansıyor. Mesela tekerleklerini kaybeden araçlar belli bir yöne dönmekte zorlanmaya başlıyor veya devamlı sağ veya sola çekiyor. Kalabalık çarpışmalarda etrafta uçuşan metal parçaları ve hoparlörlerden gelen metal çatırtıları oyunun aksiyonunu artırıyor. Zorlu parkurlarda, 20 kişi olarak başlayan yarış zamanla araçların yanmaya başlaması ile daha az araçla devam ediyor. Siz devam ederken etrafta dumanı tütmekte olan veya kaputunun altından alevler yükselen hurdaya dönmüş araçları görebiliyorsunuz. Çarpışmalarda fizik kuralları bariz bir şekilde ihlal ediliyor ancak bu oyunun zevkini büyük oranda artırıyor.

Bu parkurlar araçların doğrudan birbirleri ile karşılaşmaları anlamına geliyor.

HER YERDE YARIŞIN

Oyundaki parkurların sayısı 25'in üzerinde. Aslında direkt olaya dalıp sağa sola vurduğunuz arenalar ile bu sayı oldukça artıyor. Normal yarışların yapıldığı parkurların çeşitliliği ve özellikleri gayet güzel ayarlanmış. Çevre koşullarına göre aracınız yol tutuşu ve hızlanma konusunda değişiklikler gösteriyor. Karlı yollarda daha kolay savrulurken, çamurlu yollarda hızlanmanız daha yavaş gerçekleşiyor. Birçok parkurun gidilecek iki farklı yolu bulunuyor. Biraz kafa karıştırıcı oluyor ancak bazen araçlar karşı karşıya geliyorlar ve bu da para kazanma şansınızı artırıyor. Parkurların birçoğu hız yapmak için değil genelde manevra kabiliyetinizi konuşturmak için dizayn edilmiş. Hatta oyunda süratli araçların çoğu zaman dezavantaj olduklarını söylemek doğru olur. Çünkü bazı parkurlardaki virajlar sizin çok daha fazla zarar almanıza neden oluyor. Dolayısıyla araç seçerken parkurun özelliklerini göz önünde bulundurup, daha dayanıklı veya daha hızlı bir araç tercihini yapmak durumundasınız.

MULTİPLAYER HASTALARI

Destruction Derby Raw'ın Battle bölümü gerek tek oyunculu gerekse 4 arkadaşınızla beraber arenada çarpışma anlamına geliyor. Bu bölüm de kendi içinde değişik bölümlere ayrılmış. Mesela belirli bir arenada ayakta kalan son adam olmak için çarpışıyorsunuz. PassD Bomb bölümünde aracınızın tepesinde bulunan bombayı bir an önce bir başkasına vermeye çalışıyorsunuz. SkyScrapper bölümünde ise göreviniz gökdelenlerin tepesinde rakiplerinizi aşağı uçurmak. Rakiplerinizi yüzlerce kat aşağıya göndermek için bir hayli uğraşmanız gerekecek. Battle modunun en büyük özelliği 4 arkadaşınızla kapışmanıza izin vermesi. Dörde bölünmüş ekranda bahsettiğimiz her bölümde de arkadaşlarınızla kapışabiliyorsunuz. Tabii oyunun biraz yavaşlamasını göz önüne almanız gerekiyor.

Destruction Derby Raw, gerek tek oyunculu gerekse multiplayer oyunlarda sizi yeterli eğlenceyi sunuyor. Şu sıralar daha farklı alternatifler henüz olmadığına göre denemeye değer.

Özellikle yanlardan alınan hasarlar aracınızın daha çabuk arızalanmasına neden oluyor.

Hızlı parkurlarda sizi geçmeye çalışanlara yol vermeyin.

Araçlar

GRAFİK 4.0

Grafikler yeterince iyi ancak ekranda araçlar çoğaldığında oyun çok yavaşlıyor. Texture'lara biraz daha özen gösterilebilirdi.

SES 4.0

Ses efektleri konusunda herhangi bir sorunu bulunmayan oyunun ritimli tekno müziği biraz eksik olmuş.

KONTROL 4.5

Oyunun kontrolleri gayet kolay ve aracınız genellikle yolda duruyor. Farklı zeminlerde ve hasarlar sonrası kontrollerdeki değişiklikler düşünülmüş. Yalnızca 3 farklı kamera açısı yetersiz.

EĞLENCE 5.0

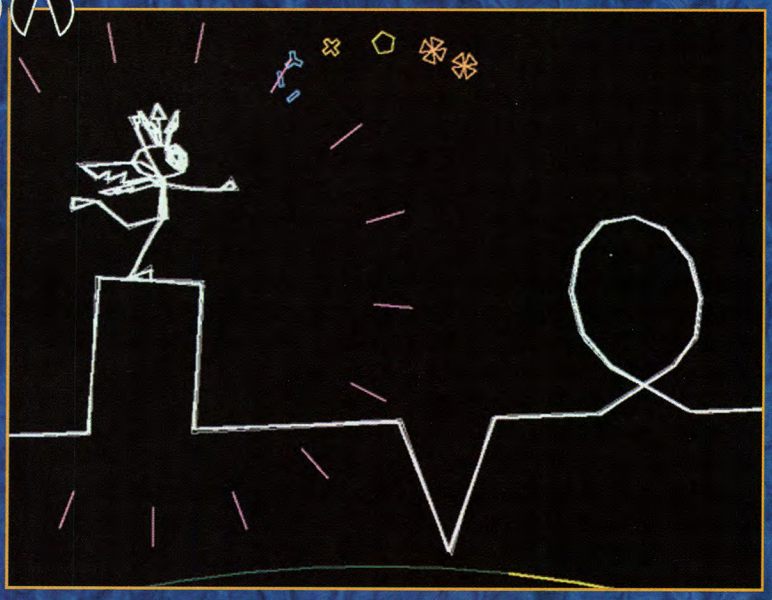
Oyun kesinlikle sizi uzun süre başında oturtacak kadar bağımlılık yapıcı. Özellikle multiplayer oyunlardan büyük keyif alacaksınız.

MURAT YILDIZ

- Yayıncı: Sony
- Yapımcı: NaNaOn-Sha
- Puzzle
- Piyasada

GRAFİK	SES	KONTROL	EĞLENCE
4.0	4.5	5.0	3.5

Vib-Ribbon

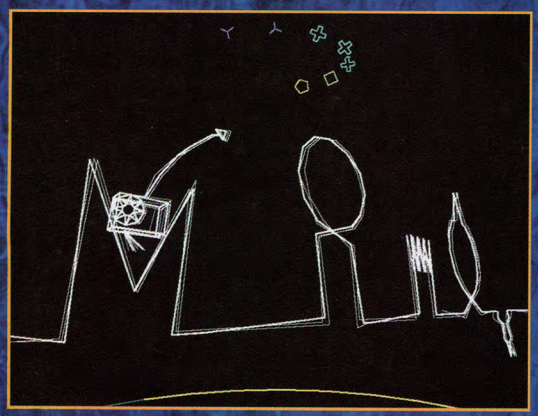


Farklı oyun yapmak sanırım oldukça zor. Artık nadiren herhangi bir benzeri olmayan oyunlarla karşılaşıyoruz. Vib Ribbon da buna benzer bir yapım. Vib Ribbon'un Japonya'da yaptığı başarıdan sonra artık Avrupa ülkelerinde de satışa sunulmasına karar verilmiş. İyi de yapılmış. Anlamsız ve kapkara ekrana sahip bir oyunun beni saatlerce ekrana bağlayacağı aklıma gelmezdi.

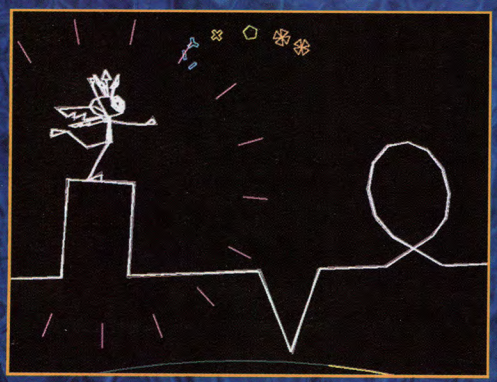
İp Üstünde Yürümek

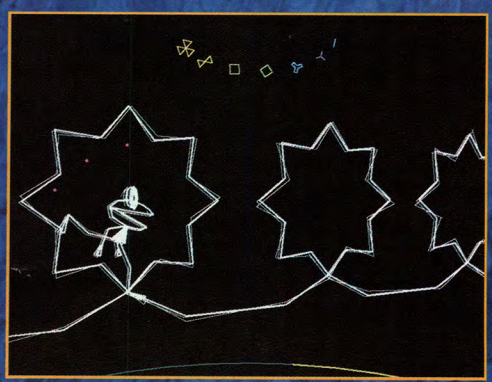
Vib Ribbon'da yalnızca ip üstünde yürüyorsunuz. Yanlış anlaşılmasın, bahsettiğim dengede durmak, ipten düşmemek değil. Yalnıca karakteriniz ile ip üstünde adımlarınızı pervasızca atıyorsunuz. Tam o esnada karşınıza ilginç engeller geliyor. Mesela ip birden bire kıvrılıyor, zigzaglar çiziyor veya bir engebe oluşturuyor. Buralardan kurtulmak için yapmanız gerken de uygun tuş kombinasyonlarını kullanmak.

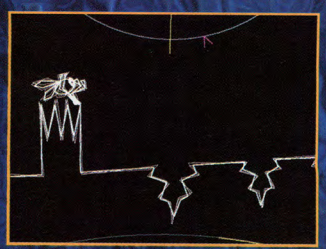
Oyunda karşınıza dört değişik tipte engel çıkıyor: daire, çukur, blok ve zigzag. Bu engelleri geçebilmeniz için gereken tuş kombinasyonları, oyuna başlamadan önce yapacağınız eğitim bölümünde öğrenebiliyorsunuz. Bu engellerin karşınıza çıkma şekilleri ise Vib Ribbon CD'sindeki müziklerin ritimlerine göre değişiyor. Ve süpriz, dilerseniz favori CD'nizi dinleyerek de oyunu oynayabiliyorsunuz. Oyuna başlarken farklı bir CD kullanacağınızı belirtmeniz yeterli. Vib Ribbon CD'sini çıkarıp bir başka müzik CD'sini PlayStation'a yerleştiriyorsunuz ve farklı müziklerin ortaya çıkardığı engel sıralaması ile oyunu oynuyorsunuz. Oyunun kendi müzikleri ise Japon grubu "Laugh and Beats" tarafından hazırlanmış.

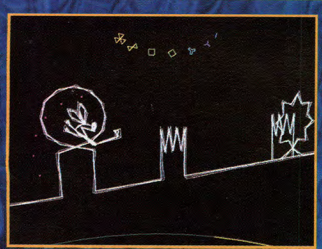


Peki oyunun belli bir amacı var mı? Aslında yok. Yalnızca bir müzik parçası süresi içerisinde belli engelleri aşmanız gerekiyor. Engellere her takıldığınızda karakteriniz biraz hasar alıyor ve zamanla şekli değişmeye başlıyor. Önce kurbağa benzeri bir yaratığa daha sonra da başı kutu şeklinde bir solucana dönüşüyor. Bu esnada engelleri atlamak için yine aynı tuşları kullanıyorsunuz ancak bu sefer karakterimiz biraz daha farklı hareketler yapıyor. Tabii bölümü sorunsuzca bitirecek olursanız kanatlanıp uçmaya başlıyorsunuz. İşte hepsi bu kadar.









GRAFİK 4.0

Aslında oyunda grafik var mı yok mu belli değil. Ancak kendi türü için yeterli bir görsellik sunuyor. Belki birkaç ekstra öğe ile zenginleştirilebilirdi. Mesela arkaplandaki renkli göstergeler gibi.

SES 4.5

Karakterinizin sesleri komik ve neşeli. Müzikleri ise zaten kendiniz belirliyorsunuz. Oyunun kendi müzikleri profesyonelce hazırlanmış.

KONTROL 5.0

Oyundaki kontrollere alışmak biraz zaman alıyor ancak oyunun amacı zaten kontrollere hakim olmak. Yani ne kadar zorlanırsanız oyun amacına daha yaklaşmış oluyor. Engellere takıldığınız dual shock ile kendini belli ediyor.

EĞLENCE 3.5

Bazılarınıza eğlenceli gelecektir. Öte yandan oyundan uzak durması gerekenler de var. Oyunun temel bir amacı yok, yalnızca yürüyorsunuz. Böyle bir oyundan keyif alabilecekseniz ne ala.

TUNA ŞENTUNA

- Yapımcı: Infogrames
- Strateji
- 2 oyuncu
- Piyasada

GRAFİK	SES	KONTROL	EĞLENCE
3.5	4.0	4.0	3.5

HOGS OF WAR

Bundan ne kadar önceydi hatırlamıyorum fakat Worms Armageddon ile son olarak, Worms keyfini yaşamıştık. Yakında yine, Worms World Party ile bu keyfe geri döneceğiz fakat bu süre zarfında, kendimizi Hogs of War ile oyalamakta hiçbir sakınca göremiyorum. Yalnız sadece oyalamak, daha fazlası olamıyor zaten.

DOMUZLAR, HEM DE BİR SÜRÜ

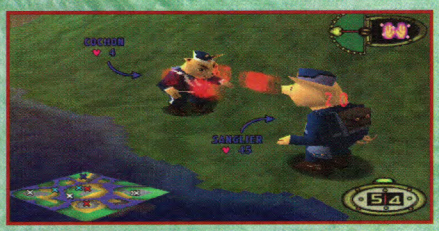
Hogs of War'da dikkate ilk çarpan özellik, oyunun tamamiyle 3D olması. Bu da oyunun Worms'dan daha ileri bir düzeyde hazırlandığını gösteriyor ama hangisinin daha çok zevk verdiği tartışılır. Her neyse, oyunun konusu ise Worms'dan daha fazla: Amacınız çeşitli görevler sonunda, bir kıtayı ele geçirmek. Bu oyunun ana modunda, isterseniz bir grup domuz ile, rakip gruba karşı savaşabilirsiniz. Bu savaşların nasıl cereyan ettiğini ise birazdan anlatacağım.

ÜSTELİK SİLAHLILAR

Worms'dan farklı olarak, minik domuzcukların elde edebileceği silahlar, daha çok gerçek hayatta bulunan silahlara dayanıyor. Worms'daki gibi Kamikaze adamlar, Hadouken atabilen solucanlar aramayın yani. Bu silahların çalışma şekli ise yine Worms ile neredeyse aynı. L1 tuşuna basarak bir silahın görüş açısını ayarlayabiliyorsunuz. Bu tuşu ne kadar fazla tutarsanız nişan noktanız o kadar kayıyor. Bazuka ve bu tür roket bazlı silahlarda ise, tuşa ne kadar fazla basarsanız atacağınız roket o kadar uzağa gidiyor. Bu menzil olayını deneme yanılma yöntemiyle bir süre sonra keşfediyorsunuz fakat bunu öğrenene kadar birçok adamınızı da kaybetmeniz muhtemel.

VE GELİŞEBİLİYORLAR

Görevleri bir bir yerine getirmeye başladıktan bir süre sonra 4 adet seçenekle karşılaşacaksınız. Heavy Weapon, Espionage, Medic ve Engineer başlıkları altındaki seçeneklerle, emrinizdeki domuzları bu yönlerden birine göre geliştirebilirsiniz. Eğer domuzlarınızı kaybetmekten korkuyorsanız, medic ile grubunuzu iyileştirebilir veya karşı gruba ağır darbeler vermek istiyorsanız heavy weapons seçeneğini kullanabilirsiniz. Hangi seçenekte yoğunlaşırsanız yoğunlaşın, genelde hepsinin iyi bir yönü bulunuyor.

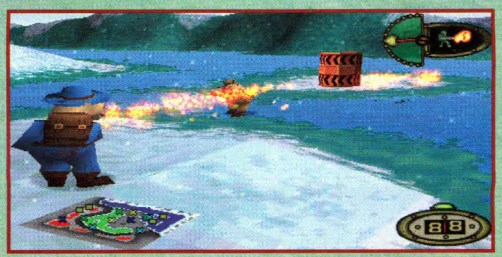


DAHA NE İSTERİZ Kİ?

Yine Worms'a benzeteceğim ama Hogs of War da aynı şekilde turn bazlı ilerliyor. İlk önce kendi grubunuz ilerliyor, sonra diğer grup. Her grup üyesinin hareketi ise birbirinden farklı. Turn'ün başında domuzunuzu hareket ettirerek ortalıkta yararınıza dokunabilecek eşyaları alabilir, bu hareketinizle düşmana yaklaşabilir veya rakibinize saldırabilirsiniz. Bu esnada ise 3 boyutlu olmanın hoş tarafı ortaya çıkıyor. Worms'daki gibi rakibinize sadece önden veya arkadan saldırmak zorunda değilsiniz, artık herhangi bir yönden saldırı yapmanız mümkün. Gerçi rakibiniz de bunu çok iyi kullanıyor ama olsun.

Görsellik konusunda ise söylenecek çok fazla bir şey yok aslında. Her ne kadar ilk 3D oyunları andırsa da, çoğu patlama, kurşun vs. efekti, oyunla uyumlu gözüküyor.

Sesler ise görüntülerden daha iyi. Diyaloglar ve müzikler yeterince iyi gözüküyor. Efektler de fena sayılmadığına göre, sorun yok gibi.



GRAFİK 3.5

Worms'un sevimli, cici grafikleri Hogs of War'da maalesef gözükmüyor. Hatta iyi sayılmayan bir 3. boyut söz konusu. Yine de görsel efektler o kadar kötü değil ki oyunu kurtarabilmiş.

SES 4.0

Domuzların değişik aksanlarla konuşmaları kulağa oldukça hoş geliyor. Bunun yanında fon müzikleri de oyuna hayli uygun.

KONTROL 4.0

İlk defa bir oyun 3D diye kontrol sıkıntısı çekmiyor. Domuzları boş arenada idare etmek oldukça kolay fakat silahların menzillerini ayarlamak biraz zaman alabilir.

EĞLENCE 3.5

İlk başta oyun o kadar zevkli geliyor ki, bütün bir gün oynayacağınızı düşünüyorsunuz fakat daha sonra hep aynı şeyi yapmaya başladığınızı düşünüp, oyunu bir tarafa fırlatasınız geliyor.

TUNA ŞENTUNA

- Yapımcı: EA
- Spor
- 4 oyuncu
- Piyasada

GRAFİK	SES	KONTROL	EĞLENCE
4.5	4.5	5.0	5.0

NHL 2001

NHL serisi benim için oldukça enteresan bir olgudur. Normalde, eğer dergideki yazılarımı takip ettiyseniz, spor oyunlarıyla haşır neşir olmadığımı görmüşsünüzdür. Hokey ise bunun tamamıyla dışında kalıyor. Nedense (halen ben de keşfedemedim), NHL serisine ve hokeye karşı yoğun bir ilgim var. İşte bu vesileyle de tüm NHL oyunlarına bir şekilde eşlik etmişimdir. Son olarak da NHL 2K1.

Beyaz Üstünde Rekabet

Eğer daha önce herhangi bir NHL oyunu oynadıysanız (çok eski olmamak şartıyla), NHL serisinin neye benzediğini az çok, hatta iyi bir şekilde bilmeniz gerekir. Zaten her yıl bir oyunu çıkan bu seride öyle inanılmaz değişiklikler olmaz. Birkaç takım eklenir, kontroller yenilenir, grafikler güzelleşir vs. NHL 2001 de aynen bu geleneği sürdürüyor, ama en iyi şekilde. Öncelikle artık 30 ulusal, 20 uluslararası takımdan birini seçiyorsunuz. Ukrayna ve Litvanya ise yeni eklenen ülkeler arasında. Biz yine yokuz orası ayrı.

Yeterince Hızlı

NHL gibi gerçek bir ligin oyununda, ilk olarak neye bakılması gerekir? Bence gerçekçiliğe. Eğer o oyunda, havada çift salto atarak sayı yapabiliyorsanız, bir maçta 42-2 gibi bir skor meydana geliyorsa veya bir adamınız herkesi yıkarak kaleciyi tek eliyle havaya fırlatabiliyorsa, o oyuna gerçekçi demek pek anlamlı olmaz. NHL ise, neredeyse gerçekten hokey oynuyormuşsunuz havasında. Her ne kadar oyuna Beginner zorluğunda başlayınca sayıları bir bir skor hanesine işleseniz de, oyunun asıl zorluğu bu olmadığından, telaş yapmanıza hiç gerek yok. Kontroller ise harika denilecek kadar iyi. Sony'nin Dual Shock'ı neden ürettiğini bu oyunda anlıyorsunuz çünkü dijital kontrol bölümüyle oynamak, elinizin iki günde haşat olmasına neden olacakken, analog kısım oyunu en iyi şekilde kontrol etmenize olanak tanıyor. Pas, atış, dönüşler vb. gibi hareketlerin hepsini yapmak da çocuk oyuncağı gibi bir şey. Eski NHL oyunlarındaki komplike tuşlar bu bölümde yok.

Fazlasıyla Hareketli

Hokey oyunlarının vazgeçilmez dövüşler ise yine karşımızda. Dövüşlere girmek ise halen rastlantısal olarak gerçekleşiyor fakat bazı durumlar var ki, işte dövüş diye hemen anlayıveriyorsunuz. Buz üstünde kaymaktan başka yapcağınız hareketlerden en önemlisi ise elbette ki atışlar. Atışlar o kadar çeşitli ki, doğru anda doğru atış şekliyle, skor elde etmemeniz mümkün değil. Atış tuşuna uygulayacağınız baskı ile, ya çok güçlü, ya da hafif atışlar gerçekleştirmeniz mümkün. Bir dolu İngilizce ada sahip bu atışlardan en etkilisi, şahsi tercihim olarak One Timer'lar. One Timer atışını gerçekleştirmek ise çok kolay. Takımınızdan bir oyuncunun diğer oyuncuya pas vermesiyle, bu oyuncunun vuruşunu yapması aynı zamanda olmalı. Böylece rakibiniz ne olduğunu anlayamadan, puck rakip kalede kendini buluveriyor. Tabii bunun yanında şaşırtmacalı, dönüşlü vuruşlar da var ki, bilgisayarın bunlara karnı genelde tok oluyor.

Ve Şahane Olmalı

Çok kişili takım oyunlarında yaşanan, takım oyuncularının sahaya anlamsız bir şekilde çil yavrusu gibi dağılması anomalisi ise NHL 2001'de kesinlikle görülmüyor. Tek bir karakterle ilerlerken bile, one timer yapacak bir oyuncuyu açıkta bulabiliyorsunuz. Aynı şekilde rakibinizin de yapay zekası çok iyi ayarlanmış durumda. Bir numarayı birden fazla yememe gibi bir huya sahipler.

Birçok turnuva seçeneği, maç opsiyonu ve kariyer moduyla, bıkana kadar oyalayacak bir oyun NHL 2001.

GRAFİK 4.5

Genelde hız uğruna çoğu oyunun grafikleri katledilir fakat NHL 2001 bunlardan birisi değil. Tabii yine de PSX'in gücüyle sınırlısınız ama bu yetiyor da artıyor bile.

SES 4.5

Her hareketinizin sahada yankılanmasından, gerçekçi ses efektlerine kadar büyüleyici bir atmosfer.

KONTROL 5.0

Her zaman takım oyunlarının kontrollerinin zor olduğunu düşünmüşümdür ama NHL 2001'de böyle bir zorluk kesinlikle yok.

EĞLENCE 5.0

Birçok oyun moduyla ve 50 kadar takımıyla, uzun süre oyalanabileceğiniz bir spor keyfi.

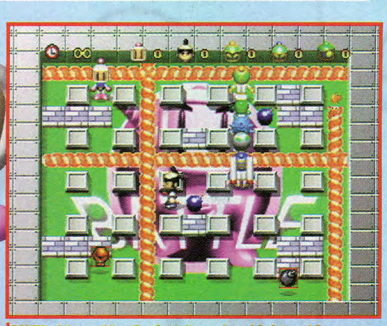
MAJOR MIKE

- Yayıncı: Vatical
- Action/strateji
- 5 oyuncu
- Piyasada

GRAFİK	SES	KONTROL	EĞLENCE
3.5	3.5	5.0	4.5

BOMBERMAN PARTY EDITION

Çok uzun zaman aldı ama sonunda birilerinin aklına Bomberman'i PlayStation için çıkarma gibi iyi bir fikir geldi. Bomberman Party Edition, önceki 8 ve 16 bit versiyonlarının bağımlılık yapıcı multiplayer özelliklerine sahip. Fakat tek kişilik oyunun kısıtlı olması ve uzun yükleme süreleri etkisini azaltıyor.



İPUCU: Süper Güç: Patlattığınız her bloktan bir power-up çıkar ve her bombanın etkili olduğu maksimum yarıçapı var.

PATLAMA

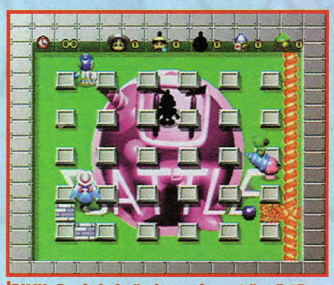
Bomberman'in gücü her zaman multiplayer oyunlarında ortaya çıkıyordu ve Party Edition'da da bu özellik yoğun bir şekilde bulunuyor. Oyunun basit bir temeli var: İzometrik bir bakış açısıyla, birbirinden farklı savaş alanlarında rakiplerinizi değişik bombalarla haklamaya çalışıyorsunuz. Fakat Bomberman sadece bombalarla yetinemez ki bu yüzden içlerinde kanguru ve diğer yaratıklara binme gibi bir sürü power-up da bulunuyor. Bazı tek kişilik oyunları heyecanlı bulabilirsiniz fakat bu bölümlerdeki yetersiz A.I. multiplayer oyunların verdiği heyecana yetişemiyor.

Bomberman basit bir yapıya sahip olması yüzünden bu kadar başarılı. Rengarenk 2D sprite grafikler ve sağlam müzikler görevi tamamlarken mükemmel kontroller de karakterinize iyi bir şekilde hakim olmanızı sağlıyor, sizi hiç zor durumda bırakmıyor. Oyundaki elemanlar 32 bit'lik sistemi hiç de zorluyormuş gibi gözükmüyor, peki her savaş arasındaki uzun yükleme zamanları ne için? Arkadaşlarınızı havaya uçurduğunuz süreden daha fazlasını "Loading..." yazısını seyrederek geçiriyorsunuz. Beş kişilik bir oyunda bu bekleme zamanları sonuz gibi geliyor.

BOMBALAR HAZIR

Upuzun yükleme zamanlarına rağmen, Bomberman Party Edition PlayStation sahiplerinin kesinlikle kaçırmaması gereken bir multiplayer oyun. Evinizde beş arkadaşınızla birlikte birbirinizi bombalamak hiç bu kadar keyifli olmamıştı.

İPUCU: Hızlı Bant: Kırmızı "S" düğmesi taşıyıcının hızını azaltırken mavi düğme de bandın yönünü değiştirir.



İPUCU: Deniz kabuğu benzeri yaratığın üstündeyken eğer patlamalar yaratığın arka tarafına vurursa siz etkilenmiyorsunuz.

İPUCU: Hep Birlikte: Hızlı bir şekilde rakibinizi küçük çıkıntılara sıkıştırın ve havaya uçurun.

DAN ELEKTRO

- Yayıncı: Fox Interactive
- FPS
- Tek oyuncu
- Piyasada

GRAFİK	SES	KONTROL	EĞLENCE
3.5	3.5	4.5	3.5

ALIEN RESURRECTION

Alien Resurrection'ı konu alan first person shooter nihayet geldi ve özellikle kontrolleriyle Alien üçlemesinden bir adım ileride. Bütün olarak bakıldığında ise iyi bir oyunlar karşılaşıyoruz.

İster İnanın İster İnanmayın, Bu Ripley!

Oyunda karşılaşacağınız ilk ekran size şöyle bir öğüt veriyor: "Bu oyun en iyi karanlık bir ortamda oynanır". USM Auriga'ın enkazında, hem insan hem de yaratık düşmanlarınızla ürpertici ortamlarda savaşıyorsunuz. Bazen de elektrik patlamaları, titreyen lambalar gibi ışık efektleri pantolonlarınıza doldurmanıza yardım ediyor. Kaplamalar ve özel efektler PlayStation'ın yaşından beklenebilecek performansın en iyisini sergiliyor. Köşeli karakter modelleri yaşayan canlılardan çok Legolara benziyor. Oyunda hiç müzik yok fakat sessizliğin korku getirdiği düşünülürse bu iyi. Korkunç ses ayrıntıları arasında kurbanların çığlıkları ve filmdeki insanımsı bilgisayar sesi bulunuyor. Peki seslerdeki diğer ayrıntılara ne oldu?

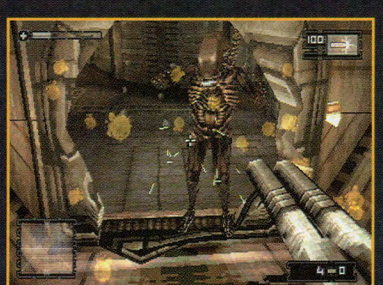
Alien Resurrection kontrollerde iyi iş başarıyor. Yeniden konfigüre edilebilmeleri, ayarlanabilmeleri bir yana, oyun PlayStation'ın unutulmuş mouse'unu destekliyor, PC shooter hayranları için büyük bir özellik. Tek kötü yan, insanın sinir eden, sürekli kalp atışlarının Dual Shock'da hissedilmesi. Tabi bunu iptal etmek de mümkün.

İPUCU: Call'un ilk görevinde bu jeneratörü durduktan sonra diğer taraftaki merdiveni kullanarak lazer enerji şarjörünü bulun.

İPUCU: Düşmanlarınızı kafadan vurmaya çalışın. Doğru bir atış düşmanın işini hemencecik görecektir.

Dikkat, Uzay!

Dört karakterden birini seçerek oynamak hoş fakat oyunda daha fazla kayıt noktası bulunabilirdi. Sonuçta Alien Resurrection, iyi bir FPS fakat filminin iyi bir hayranı değilseniz daha iyi seçeneklerinizin (Medal of Honor, Quake II) olduğunu unutmayın.



İPUCU: Tuhaftır ki yaratıkların asidik kanları zarar vermiyor. Cesetleri üzerinde yürümekten çekinmeyin.

İPUCU: Patlayan yaratıkları vurmak için tabanca kullanın. Diğer silahların aksine bunun sınırsız cephanesi bulunuyor.

Danger Girl

TUNA ŞENTUNA

- Yapımcı: N-Space
- Yayıncı: THQ
- Action
- Tek oyuncu
- Piyasada

GRAFİK	SES	KONTROL	EĞLENCE
2.5	2.0	1.5	1.5

Danger Girl'ü belki ilk defa geçen aylarda, PlayStation'ın son bombaları başlığı altında görmüştünüz. Orada son bomba demiştik ama, şimdi dönüp bakınca, Danger Girl'ün öylesine bir oyundan daha fazlası olduğunu söylemek zor.

Tehlikeli Oyunlar

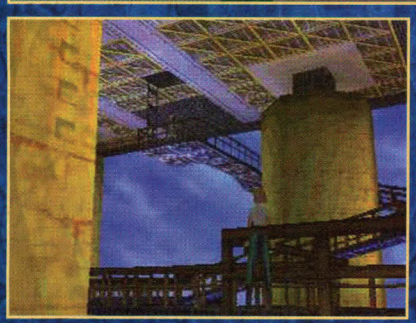
Danger Girl, belki biliyorsunuzdur, Amerika'da ilk olarak bir çizgi roman olarak gözüktü. Tabii bu çizgi roman çok tutunca ve THQ firması da bunu fark edince, ortaya bir oyun yapmanın gerekliliği çıktı. Şunu baştan söylemeliyim ki, Danger Girl orijinaliteden yoksun bir oyun. Syphon Filter, Metal Gear, Duke Nukem, Die Hard Trilogy'i alın, çalkalayın, kurumaya bırakın, çürüdükten sonra da çıkarın, işte Danger Girl.

Şirin Kızlar

3 boyutlu oyun klasmanına rahatça sokabileceğimiz Danger Girl'de, oyunda bulunan 4 karakterden biri olarak başlıyorsunuz. Karakterinizin adı Abbey ve Sydney ile J.C. adında iki karakter de ona oyun boyunca eşlik ediyor. Biraz önce de söylediğim gibi, oyun birçok oyunun karışımı gibi gözüküyor fakat N-Space'in asıl tasarladığı bir Syphon Filter kopyası. Tabii kopyalar her zaman iyi olmaz ve Danger Girl de bunlardan bir tanesi. Oyuna bir ormanda başlıyorsunuz ve her bölüm başında verilen görevleri sırasıyla yerine getirmeye çalışıyorsunuz, evet aynı Syphon'daki gibi. Yalnız Syphon'dan farklı olarak problemler burda başlıyor.

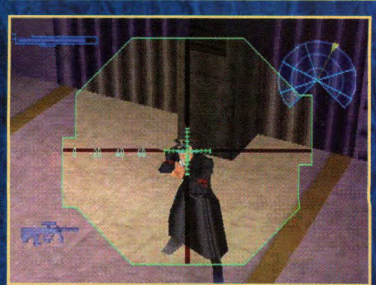
Sıkıcı Görevler

Öncelikle şunu belirtmeliyim, bilgisayarın zekası bir kertenkeleden daha düşük. Bazen yanlarında öyle durduğunuz halde bile yine de sizi fark etmiyorlar. Büyük bir şoktan sonra aptal aptal bakınan insanlara benziyorlar. Bu esnada ikinci problem de gün gibi ortaya çıkıyor. Bu beyinsiz adamları öldürmeye çalışırken, bir türlü nişanlayamadığınızı fark ediyorsunuz. Bu da yetmezmiş gibi, düğmelerin tepkisi, bastığınızdan 2 saniye sonra harekete geçiyor. Kısaca işkence. Daha bitmedi ama: 3. boyutun zorluğu de hemen kendini belli ediyor. Mekanlarda dolaşırken çekeceğiniz güçlükleri geçersek, çok atik olması gereken bu Tehlikeli Kızların, aslında hantal oldukları ortaya çıkıyor. Bir kutuya çıkmak için resmen eziyet çekerlerken, aynı şekilde bir cephane kutusunu açmaları da bir bombayı etkisiz hale getirmekten daha zor. Hele iki kutunun arasında çaresizce takıldığınızda, birçok kez zıplama düğmesine basarak kurtulmaya çalışmanız ise içler acısı bir durum.



MONOTON İLERLEYİŞ

Oyundaki görevler ise, oraya git, şunu yap, sonra diğer görevi yap'tan daha ileri gidemiyor. Bu sırada ise taktiksellik sıfıra inerken, önünüze çıkan her düşmanı, karambol şeklinde öldürmeniz gerekiyor. Oyunda nadiren bulacağınız sniper tüfeği ise maalesef pek bir şey ekleyememiş oyuna. O tüfekle yapacağınız herhangi bir şeyi, normal silahlarınızla da yapabilirsiniz. Silah demişken, nişancılık zorluğundan bir kez daha bahsetmek istiyorum. Ortalıkta koşuştururken, bir düşmanı vurmanız o kadar zor ki, ancak izin isteyip, durup nişan alarak vurabiliyorsunuz. Çekilmez bir olay.



BİR DE GÖRÜNTÜSÜ VAR BUNUN

Hadi oynanabilirlik sıfır dedik, açık açık belli ettik, bari grafiklerde bir güzellik olsun diyoruz ama, o da yok. Normalde PSX oyunları 30 FPS hızında ilerlerken, Danger Girl 20 FPS gibi saçma sapan bir hıza sahip. Bunun yanında, karakter modellemeleri o kadar kötü ki üstüne bacak kol iliştirilmiş bir kütüğü yönlendiriyormuş hissine kapılıyorsunuz. Hadi grafikleri de geçtim, müzik, ses, efekt... Bunlar da yok. Kısaca bu kadar.

GRAFİK 2.5

Arkaplanlar olmasa, karakter modellemeleri olmasa, oyunun hızı olmasa, bence daha iyi şeyler olabilirdi.

SES 2.0

Arada sırada, birisinin hışırtı şeklinde konuştuğunu duyup sevineceksiniz. Sonra müzikleri duyup, bu işkenceden kurtulmak isteyeceksiniz. Efektler TV hoparlörlerinde yankılanınca da, TV'nizin isyanıyla karşılaşacaksınız.

KONTROL 1.5

Düşünüyordum da, acaba oyunu beyin kontrolüyle yönetmeye çalışmak daha mı kolay?

EĞLENCE 1.5

Oyunda o kadar çok eğleniyorsunuz ki, en kıl programlar bile bir anda sevimli gözükmeye başlıyor.

LAMCHOP

- Yayıncı: EA Sports
- Yarış
- 2 oyuncu
- Piyasada

GRAFİK	SES	KONTROL	EĞLENCE
4.0	3.5	4.5	4.5

NASCAR 2001, PlayStation Podyumunda Bitişe Ulaştı

EA Sports'un NASCAR serisi, yeni bir tur için, NASCAR 2001 ile geri dönüyor ve yeni sürücüler, yollar ve kaputun altındaki yeni oyun motoruyla tozu dumana katıyor. Garip sesleri bir kenara bırakırsanız, NASCAR yarış oyunlarının ilk beşinde kendine sağlam bir yer bulmuşa benziyor.

İPUCU: İlk birkaç turda, gaz ve freni kullanarak virajları test edin. Çok geçmeden, dönebilmeniz için ne kadar hızlı gitmeniz gerektiğini öğreneceksiniz.

İPUCU: Bir arabayı duvara sıkıştırmak, o arabayı hem geçerken, hem de yavaşlatmanın en iyi yolu.

2001: Bir NASCAR Yolculuğu Daha

NASCAR 2001, 2000 sezonundan, aralarından istediğinizi seçebileceğiniz 34 sürücüyle birlikte geliyor. Jeff Gordon, Dale Earnhardt, Terry Labonte gibi ünlü isimlerle karşılaşmayı umabilirsiniz. 750 Beygir gücündeki canavarınızı, aralarında Atlanta, California ve Las Vegas'ın da bulunduğu 19 resmi NASCAR pistinde son sürat koşturabilirsiniz. Oyunda ayrıca, oynadıkça açabileceğiniz 5 fantastik pist daha bulunuyor: New York, San Fransisco, Hawaii, Kansas ve Colorado.

Beş tur kaldı...

İsterseniz, quick race seçeneğiyle birden yarışa atlayabilirsiniz. Kendi sezonunuzu tasarlayabilirsiniz. Veya Daytona 500'de koskoca NASCAR sezonunu oynayıp Büyük Amerikan Yarışı'nı kazanabilirsiniz. Hasar, motorun bozulması ve ayarlanabilir arabalar gibi seçenekler ise simülasyon hastalarının yüzünü güldürecek.

Fırça Darbeleri

NASCAR 2001'deki yeni oyun motoru oynanış sırasında performansı artırıyor. 15-20 tur boyunca parkurun etrafında dönerken, dğer arabalarla çarpışıp sürtüşürek birincilik için yarışırken oyun halen heyecanından bir şey kaybetmiyor. Kontroller gayet sıkı ve NASCAR gerçekçiliğine de uygun. Direksiyonu ya biraz çok, ya da biraz az çevirin ve saatte 170 mil yapan uçağınız pistin dışına fırlayıversin.

İPUCU: Duvarlardan uzak durun. Siz çarpmasanız bile, başka bir araba sizi duvara itebilir.

İPUCU: Belli bir yol üzerinde gitmek, hız artırmak için çok önemli. İyice hızlanana kadar başka bir arabanın arkasında kalın ve sonra basıp gidin.

Görsel açıdan bakıldığında NASCAR 2001'in grafikleri oldukça sağlam görünüyor ama çok büyük yeniliklerin olduğu da söylenemez. Önceki NASCAR oyunlarıyla karşılaştırıldığında kare/saniye oranlarında gözle görülür bir artış var. Ayrıca duvarlara ve diğer arabalara çarptığınızda çıkan kıvılcımlar da içinizdeki trafik canavarını tatmin edecek nitelikte.

Sesler biraz garip. Eğer müziği açarsanız yorumcunun veya yardımcınızın sesini duyamayacaksınız. Büyük bir sorun, değil mi? Kan basıncınızı yükselten rock müzik uğruna yorumları feda edeceksiniz. Yorumlar da yorum yani: "18 numaralı araba ilk 19'a girdi." Veya yardımcınızın alaylı konuşmalarına ne demeli: "Hurdaya döndün, mahvoldun!"

İPUCU: Sürekli diğer arabalarla beraber kalmayın. Bir açıklık gördüğünüzde dalın.

Eğer daha gerçekçi bir yarış heyecanı istiyorsanız, direksiyon başına geçmeye ne dersiniz?

Birinciliğe Koş

Genel olarak bakıldığında, sesleri de göz ardı ederseniz, NASCAR 2001 sizi piste yapıştıracak, hızlı bir oyun. En azında bir hafta sonunuzu, damarlarınızdaki yüksek adrenalin miktarıyla ve NASCAR eğlencesiyle geçirmek istiyorsanız, durmayın, alın.

GRAFİK 4.0

Grafikler geçen seneki NASCAR kadar sağlam. Parlak ve oldukça da detaylı arabaları, yüksek kare/saniye oranı ve hızı hissettirmesi gayet iyi.

SES 3.5

Rock müziği veya yorumcu ile yardımcınızın sesini tercih edeceksiniz. Fakat asla ikisini birden aynı anda duyamayacaksınız. Motorunuzun sesi ise her şeyin yolunda gitmesini sağlıyor.

KONTROL 4.5

Kontroller oldukça sıkı ve gerçek NASCAR yarışını size hissettiriyor. Bir arabayı saatte 150 mil hızla kullanırken neler yapmamanız gerektiğini öğreneceksiniz.

EĞLENCE 4.5

Eğer NASCAR tam size göreyse, NASCAR 2001'i mutlaka alın. Seslerdeki yetersizliğe rağmen sizi büyük oranda tatmin edecektir. Genelde yarışlardan hoşlanıyorsanız, NASCAR 2001'de sizin için halen bir şeyler var.

- Yayıncı: Infogrames
- Yarış
- 2 oyuncu
- Piyasada

GRAFİK	SES	KONTROL	EĞLENCE
4.5	4.0	4.5	5.0

Demolition Racer NO EXIT

İnfo-grames'in ünlü PlayStation oyunu yeni parkur seçenekleri, oyun modları, diğer yepyeni özellikler ile Dreamcast için hazırlandı. Kısaca söylemek gerekirse No Exit basit bir eğlence oyunundan alışkanlık yapıcı bir araç parçalama oyununa dönüşüyor.

Hiçbir hareket rakibinizi bir Death From Above kadar şaşırtamaz.

İPUCU: Yeşile doğru gidin: Tamir power-up'ları sayesinde daha fazla hasar puanı toplayabilirsiniz; bazen geri dönüp almaya bile değer.

Tepeden Gelen Ölüm

Demolition Racer yüksek hızlı otomobil oyunları ile adrenalin pompalayan tam gaz demolition derby'leri bünyesinde topluyor. Parkurlarda son sürat birinci olmak için giderken bir yandan da rakiplerinize mümkün olan en büyük hasarı vermeye çalışıyorsunuz.

Bu tür oyunlar daha önceden de yapılmıştı ancak hiç No Exit kadar eğlendirici olmamışlardı. Oyunun çerkirdeği PlayStation versiyonundan geliyor ancak No Exit Dreamcast'e özel 10 yeni parkur (toplam olarak 16) ve 14 yeni araca sahip. Dört değişik ligde sürerek (City, Country, Arena ve Industrial) gizli araçları, parkurları ve oyun modlarını açmaya çalışıyorsunuz. Açmaya çalıştığınız oyun modları arasınd Last Man Standing, Big Car Hunter ve No Exit bulunuyor. Ayrıca aracınızın performansını artırabilmeniz için bazı ödüllere de kavuşuyorsunuz.

İPUCU: Her parkurda kestirmelerin nerede olduklarını iyi bilin (özellikle Meltdown'da çok faydalı) ancak bunları yalnızca hızlı gitmek için kullanın – hasar vermek için değil.

Rakibinize yapabileceğiniz herşeyi, bilgisayar da size yapabilir – mesela T-Bone gibi.

No Exit'te bulunan diğer yenilikler arasında yeni power-up'lar var: plus veya minus noktalar, TNT kutuları, turbo şarjlar, güç artırıcılar, yenilmezlik ve hatta zırh tamiri. Bu power-up'lar sayesinde oyuna yeni stratejiler geliyor ve artık düşünecek daha fazla ayrıntı var. Ayrıca bu yeni oyunda T-Bone bulunuyor – tek vuruşta ölüm tarzı birşey, eğer tam karşınızda bulunan birine hızlıca çarpacak olursanız tepeden gelen ölüm gibi işini bitirebiliyorsunuz.

Sert Vuruşlar

Yepyeni oyun modlarının yanısıra son Demolition Racer oyununda mükemmel görünümlü araç modelleri, şahane patlamalar, duman efektleri ve harika modellenmiş arkaplan görüntüleri bulunuyor. Tüm bunlar da saniyede 60 kare gibi büyük hızla oynuyor. Ayrıca aracınızda meydana gelen detaylı hasar modelleri dikkatinizi çekecektir. Müzikler çatırdayan metallere ve yere sürtünen lastiklere iyi uyum sağlayan tekno müziklerden oluşuyor, dolayısıyla aksiyondan pek uzak kalmıyorsunuz. Kontroller gayet iyi, sert virajları rahat dönüyor, düşmanlarınızı kolay savuşturuyor ve rakiplerinizi tam istediğiniz noktadan vurabiliyorsunuz. Bazen fizik kurallarını hiçe sayıyor olabilirsiniz ancak kontroller sizi daima oyunda tutuyor.

İPUCU: Birinci parkurda herkesin önde gitmesine izin verin. Rakipleriniz birçok power-up'ı kaçıracak ancak TNT kutularının birçoğuna çarpacaktır.

Bitiş Noktasında Parçalanma

Her ne kadar Dreamcast çok iyi yarış oyunlarına sahip değilse de, bu oyun gayet eğlenceli. Demolition Racer: No Exit oldukça eğlenceli ve sizi koltuğunuza oturtacak bir çarpışma yarış oyunu.

İPUCU: Aracınızı upgrade etme şansı elde ettiğinizde öncelikle zırhı tercih edin. Böylece yarışlarda daha fazla hasar puanı elde edebilirsiniz.

İPUCU: Yanınıza gelerek sizi sıkıştırmaya çalışan araçları sürükleyerek TNT kutularına çarptırın ve bol bol Bubi Tuzağı puanı elde edin.

İPUCU: Birinci olmak için başlarda zorlamayın; daha fazla puan için toplu olarak ilerleyin ve son parkurda atağa geçin.

GRAFİK 4.5

Güzel parkur dizaynı, etkileyici duman ve patlama efektleri ve detaylı araç modelleri – tüm hepsi de saniyede 60 kare hızla hareket ediyor. No Exit'i bunlar bir numara yapıyor.

SES 4.0

Tekno müzikler sizi devamlı oyunda tutuyor, lastik ve çarpışan metallerden oluşan ses efektleri gayet güzel.

KONTROL 4.5

No Exit çok gerçekçi yarış kontrollerine sahip olmayabilir ancak buradaki amacınız rakiplerinizi yok etmek olduğu için bu rahatlığa ihtiyaç duyuyorsunuz.

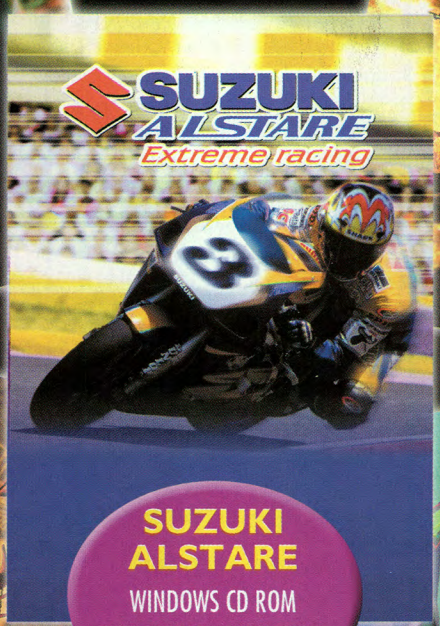
EĞLENCE 5.0

Keskin grafikleri ve net kontrolleri sayesinde Demolition Racer: No Exit bağımlılık yapıcı bir yarış oyunu haline geliyor.

ORİJİNAL TAM SÜRÜM TÜRKÇE KULLANIM KILAVUZUYLA BİRLİKTE

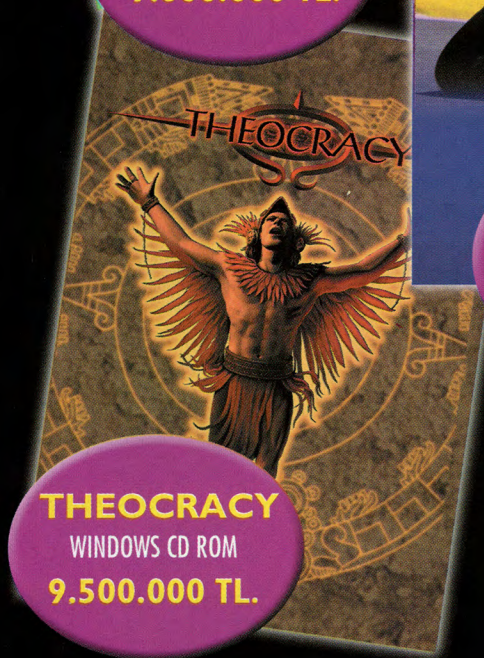
İnanılmaz Fiyatlarla!

FWM 2000
WINDOWS CD ROM
9.000.000 TL.

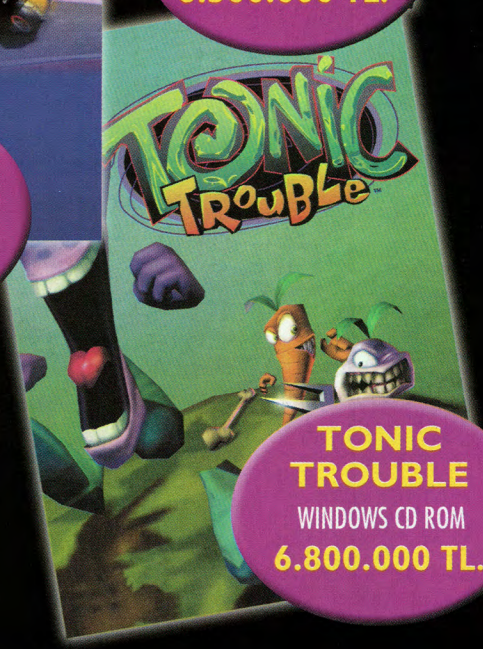


SUZUKI ALSTARE
WINDOWS CD ROM
10.990.000 TL.

SHADOW COMPANY
WINDOWS CD ROM
6.300.000 TL.



THEOCRACY
WINDOWS CD ROM
9.500.000 TL.



TONIC TROUBLE
WINDOWS CD ROM
6.800.000 TL.

ODYSSEY
entertainment

Büyükdere caddesi
Hür Han Kat.4
15/A 80260 Şişli
İstanbul
Tel: (0212) 233 10 50-51
Faks: (0212) 219 00 85

Ubi Soft
ENTERTAINMENT
www.ubisoft.com

BİLGİSAYAR OYUNU SATIŞ NOKTALARINDA

TUNA ŞENTUNA

- Yapımcı: Capcom
- Dövüş
- 2 oyuncu
- Piyasada

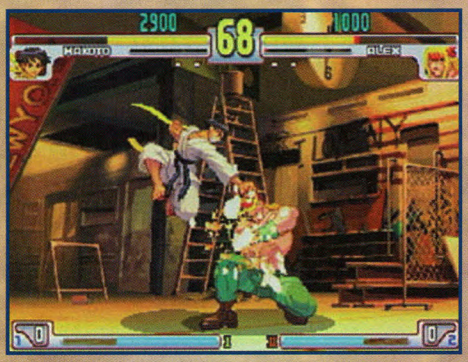
GRAFİK	SES	KONTROL	EĞLENCE
4.0	4.0	4.5	4.0

3rd STRIKE STREET FIGHTER III

İşte Dreamcast, işte yepyeni bir dövüş oyunu. Aslında Street Fighter serisinin köken yüzyıllar öncesine, ortaçağa dayanır ama ben bu konuya girmeyeceğim. Bahsedeceğim konu şudur: Dreamcast'te son olarak gördüğümüz Street Fighter oyununa bir yenisinin eklenmiş olması ve SF hayranları şu an bu oyunun peşinde.

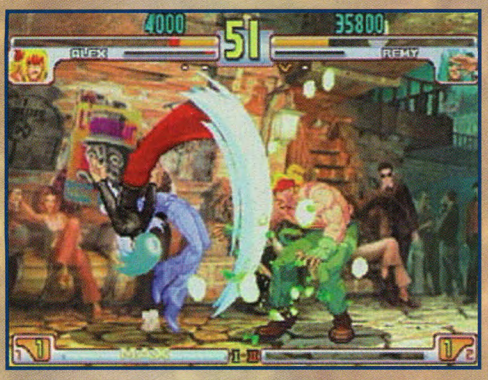
DAHA ÇOK DÖVÜŞÇÜ

Street Fighter, artık bir sokak kavgasından daha fazlası diyesim geliyor ama halen ortada sadece bir dövüş var. Acaba macera oyunu yapmayı deneseler mi? Her neyse, gerçek şudur ki, içinde 19 adet dövüşçü bulunan, yine süper kombolar, özel hareketler içeren, artık alıştığımız bir SF yine karşımızda. Street Fighter 3: Double Impact'in bir devam niteliği taşıyan oyunda, öceki oyunda bulunan 14 karaktere ek olarak, küçük ve kırılgan, ama bir o kadar da ateşli ve cesur bir kız, yani Chun Li hemen dikkatimizi çekiyor. Diğer 4 karakter içinde, zırt pırt şekil değiştiren Twelve, hoplayıp zıplayan, yerinde duramayan Karateci kız Makoto, geçmişi, geleceği belli olmayan Q ve sinirlerini kontrol edemeyen bir varlık olan Remy bulunuyor. Bu karakterleri tanıttım çünkü, err, gerekiyordu (toparlayabildim mi?).



DAHA FAZLA ADRENALİN

Third Strike'ın en belirgin yeni özelliklerinden bir tanesi Progressive Hit System, kısaca progresif vuruş sistemi (inanılmaz açıkladım). Böylece ekrandaki karakterlerin ufak noktalarına isabetli vuruşlar yaparsanız, buna göre aynı vuruşu normal bir noktaya uygulayacağınızdan daha çok enerji götürüyorsunuz. Örneğin Akuma'nın en güçlü yumruğunu rakibin dibindeyken yaparsanız, uzaktan yapacağınız bir vuruştan daha çok enerji götürmüş olacaksınız. Eskiden havadan yapacağınız bir saldırı rakibinizin kafasının içinden geçiyordu ama artık böyle bir ihtimal yok.



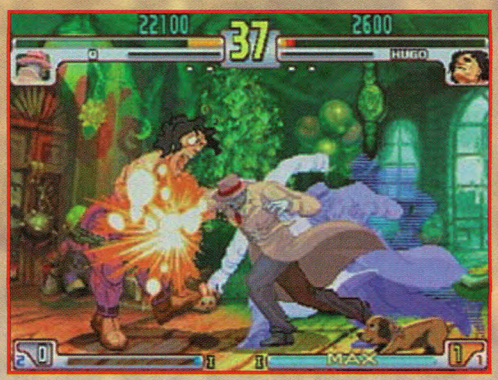
DAHA İYİ BİR SİSTEM

Artık Grade Judge System ile, dövüşler arasında, maçlardaki performansınıza göre puanlar alacak ve çeşitli gizlilikleri açabileceksiniz. Marvel vs. Capcom 2'nin karakter satın alma moduna benzemesiyle oyunun sürükleyiciliğini artıran bu sistem, aynı zamanda oyunu ne kadar iyi oynadığınızın da bir göstergesi. Bunun yanında Third Strike'a özel olan Leap Attack özelliği ile, savunma ağırlıklı rakiplerinize karşı büyük avantajlar elde edebilirsiniz. Bunlar da yetmediyse şunu dinleyin: System Direction özelliği ile tüm Street Fighter oyununu isteğinize göre değiştirebilirsiniz. Bunun içine oyunun kuralları bile dahil ama öncelikle hayalinizdeki karakteri oluşturma dürtüsü uyanacaktır. Karakterinizin tüm hareketlerini, kombolarını belirleyebileceğiniz bu mod, tahmin edebileceğiniz gibi biraz sabır ve zaman gerektirmekte.

DAHA DAHA...

Bütün bunlar oyunun ekstra özellikleriydi. Artık herkes Street Fighter'ın ne olduğunu bildiğinden oyunun nasıl bir şey olduğunu açıklama gereği duymadım açıkçası. Yine de içinde kombolar, süper hareketler, özel vuruşlar olan 2 boyutlu bir dövüş oyunu olduğunu kısaca söyleyebilirim.

Şimdi soracaksınız, sonuç? Eğer bir hata yapıp SF 3: Double Impact'i aldıysanız, 3rd Strike'a hiç bakmayın. Bütün özellikleriyle bile, Double Impact'ten çok farklı bir oyun değil. Üstelik yeni nesil SF'ın o detaylı grafiklerinden bile yoksun. Double Impact'te bulunan o yumuşak hareketler daha sertleşmiş. Eğer bir de Marvel vs. Capcom türündeki hızlı dövüşleri seviyorsanız, 3rd Strike'ın yavaşlığı ve taktikselliği sizi çileden çıkartabilir. Eğer bu tür dövüş oyunlarından bıkmadıysanız ve SF sizin için bir dövüş oyunundan fazlasını çağrıştırıyorsa, 3rd Strike'ı almanızda bir sakınca yok.



GRAFİK 4.0

Double Impact'ten daha özensiz grafikler hemen göze çarpıyor. Buna rağmen yine de akıcı bir kaliteye sahip.

SES 4.0

Marvel vs. Capcom 2'de neredeyse düzgün bir müzik yapabilmiş olan Capcom, 3rd Strike'da da fena müzikler yapmamış gibi gözüküyor. Ses efektlerine ise diyecek hiçbir şey yok.

KONTROL 4.5

Hiçbir Capcom dövüş oyununda kontrollerde zorluk çekmemişimdir. Çeken de çok tanımamışımdır. Zaten artık bütün Capcom dövüş oyunlarının hareketleri aynı olduğundan, hareket bilmeseniz bile tahminen bulabiliyorsunuz. Kontroller de buna çok iyi karşılık veriyor.

EĞLENCE 4.0

19 karakteri, yepyeni puan modu ve sistem değiştirme özelliğiyle 3rd Strike bir ölçüde bir dövüşten fazlasını yakalamış gibi gözüküyor. Dövüşlerin de sıkıcı olmadığını düşünürsek, oyuna eğlenceli demek hiç de yanlış olmaz.

TUNA ŞENTUNA

- Yapımcı: AM2
- Yayıncı: Acclaim
- Yarış
- 2 oyuncu
- Piyasada

GRAFİK	SES	KONTROL	EĞLENCE
5.0	4.0	4.5	4.5

F355 Challenge

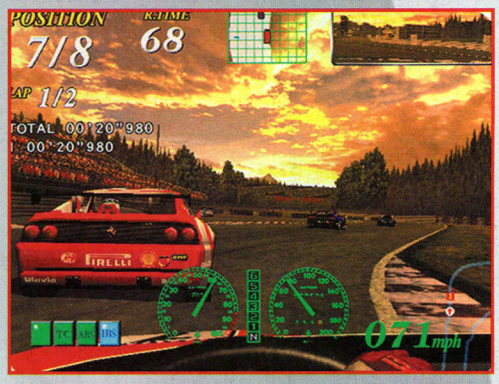
Sega belki de daha önce hiç yapılmamış olanı yapıp, araba yarışlarına yepyeni bir boyut getirdi. Atari salonlarında görmüş olabileceğiniz F355 Challenge, kokpit dizaynı, rahatlığı ve görünüşüyle iştahınızın kabarmasına neden olmuştur fakat en önemlisi 3 ekran ile sunduğu gerçekçiliktir. Eğer F355'i bu şekilde gördüyseniz, Dreamcast versiyonu biraz zayıf gelebilir fakat sonuçta bu bir CD oyunu.

Hız ve Dahası

Oyunun adından da anlaşılacağı gibi, bütün oyun boyunca göreceğiniz arabalar Ferrari'lerden oluşuyor. Hatta sadece 355 modelinden. Eğer büyük bir Gran Turismo hayranıysanız bu hiç hoşunuza gitmeyebilir ama sonuçta ortada bir Ferrari olayı var ki bu da küçümsenemeyecek kadar güzel. Şöyle düşünün, kaçımız bir Ferrari'nin koltuğuna oturup o sürüş keyfini yaşayabildik ki? Mesela ben bir gün F50 sürüyordum, ama hiç 355 süremedim. Ne acı değil mi?

Start Your Engines

F355'de, sadece 355 modellerinin olmasının yanında, yine tek olan bir şey daha var ki, o da sadece arabanın içinden görünüş olması. Bunun sebebi ise tahmin edebileceğiniz gibi, gerçekçilik. Bir F355 ile ne yapabileceğinizi düşünün ve karşınızda pistleri bulacaksınız. Diğer yarış oyunlarının aksine, F355 çok fazla mod içermiyor. Arcade ve Single Player modu, her ikisi de 3 başlığa bölünüyor. Training, Driving ve Racing. Oyunu eğer ilk defa oynuyorsanız Training bölümünü seçmenizi öneririm çünkü gerçekten iyi düşünülmüş bir sistemi var. Seçtiğiniz pistte, kırmızı bir çizgi beliriyor yol üstünde ve eğer tam olarak o kırmızı çizigiyi takip etmeyi başarırsanız, çok iyi bir zamanlamayla varış noktasına ulaşabilirsiniz. Bunu iyice kavrarsanız, rakiplerinizle yapacağınız mücadeleyi kazanmanız büyük ölçüde kolaylaşacaktır. Training'i bitirdikten sonra Driving seçeneği ile pistlerin altını üstüne getirebilirsiniz. Bu mod da pistleri tanımanızda büyük ölçüde yardımcı oluyor. Racing kısmı ise, oyunun ana modu, kısaca yarış.



Ferrari Fırtınası

Şimdi Arcade ile Single Play arasında ne fark var diyeceksiniz. Bu çok basit. Arcade modu herhangi bir zaman içermezken, Single Play'de yarış zamanları önemli oluyor. Bu modlarla da işinizi tamamladıktan sonra, Championship moduna geçebilirsiniz. Tahmin edeceğiniz gibi, bu modda da birçok yarışı arka arkaya tamamlayarak şampiyonayı kazanmaya çalışıyorsunuz. Yarışlar arasında araçlarınızı modifiye etmeniz de elbette mümkün fakat bu işten yeterince iyi anlamıyorsanız pek bulaşmayın derim çünkü zaten elinize hazır verilen Ferrari'ler yeterince dengeli ve iyi.

Sonsuz Yarış

Altınızda bulunan aracın Ferrari olması, rakiplerinizi bir çırpıda geçeceğiniz anlamına gelmiyor. Onların da altında birer F355 var ve bunu gerçekten iyi kullanıyorlar. Diğer yarışların aksine, F355'teki yapay zeka çok iyi ayarlanmış. Eğer yarışı iyi bir sıralamada bitirmek istiyorsanız, pistlerde çok dikkatli olmalısınız.

F355'in iyi olduğu diğer iki yönden biri ise kesinlikle kontroller. Dreamcast'in standart analog kontrolörü bütün tepkilere iyi yanıtlar veriyor. Eğer bir de Dreamcast için özel olarak yapılmış Ferrari direksiyonuna sahipseniz, bana adresinizi hemen yazıyorsunuz, size geliyorum.

Diğer iyi yön ise, anladığınız üzere grafikler. F355, Sega GT kadar iyi grafikler sunuyor. Hatta daha bile iyisini. Pist detaylarından araba detaylarına her şey 60FPS hızında ve kısaca süper. Demek ki neymiş, yarış ve Ferrari hayranları bu oyunu hemen alıyor.

GRAFİK 5.0

Dreamcast'te göreceğiniz en iyi araba oyunu grafikleri diyebiliriz sanırım. 60fps hızındaki grafiklerin yumuşaklığı o kadar etkileyici ki, bazen oyunu bırakıp pisti izlemek istiyorsunuz.

SES 4.0

Ferrari'lerin motor sesleri gerçeğe o kadar yakın ki, kesinlikle havaya girmenize neden oluyor. Yalnız aynı şey müzikler için geçerli değil, orda bir eksiklik var.

KONTROL 4.5

Kontroller her ne kadar çok iyi olsa da, en iyisi değiller. Ama bu kontrollerde bir sorun olduğu anlamında değil.

EĞLENCE 4.5

Oyunda seçebileceğiniz sadece bir model Ferrari olması belki bir süre sonra sıkılmanıza neden olabilir fakat iyi bir oynanabilirlik ve süper grafiklerden nasıl vazgeçersiniz, orasını bilemem.

TUNA ŞENTUNA

- Yapımcı: Warp
- Yayıncı: Sega
- Macera
- Tek oyuncu
- Piyasada

GRAFİK	SES	KONTROL	EĞLENCE
4.5	3.5	4.0	3.0

D2

Aranızda halen Dreamcast sahibi olup da, Resident Evil: Code Veronica'yı oynamayan varsa, artık yeni bir alternatifleri var. PlayStation'da belirli bir saat içinde bitirmeniz gereken, orijinalliği de buradan gelen D'nin devamı D 2, bu sefer de Dreamcast'i vurdu. Ama ne kadar sarstı, orasını hep birlikte göreceğiz.

Her Taraf Bembeyaz

Oyunumuzun ana kahramanı (yan kahraman olur mu demeyin, olur olur) Laura adında genç ve sarışın bir bayandır. Sarışınlar genelde aptal olur kuralını hiçe sayarak, birçok belayla baş edecek olan Laura'nın bu garip olaylar zincirine nasıl bulaştığı ise aynen şöyledir: Laura, yaptığı bir uçak seyahatinde, iki acımasız teröristle karşılaşır. Tabii bu teröristler kahramanımızın yan koltuğunda oturmuyorlardı. Açık bir şekilde uçağı kaçırıyorlardı. Bu durumda panikleyen pilotlar da uçağı kontrol edemeyip, Kanada'nın karlarla kaplı bir alanına uçağı gözle görülür bir şekilde düşürürler. Buraya kadar her şey normal. Garip olan şudur ki, düşen uçaktaki tüm yolcular çeşitli canavarlara dönüşür; Laura dışında. Bütün bu olanları çözmek ise Laura ve kankası Kimberley'e kalmıştır.

Herkes Canavar

Eğer D'yi oynadıysanız, D 2'nin bir devam oyununa benzemediğini hemen anlarsınız. Oynamadıysanız, yepyeni bir macerayla karşı karşıyasınız. Macera dediysek, Myst türünden çok Resident Evil tarzı bir oynanış görüyoruz. Oyunun başlangıcı ise, hem birçok iyi yönü hem de istemediğiniz bir olayı gözler önüne seriyor. İlk dikkat çeken özellik, her maddenin tahmininizden daha çok detay içermesi, şaşkınlığınızın yanında hayranlığınıza da sahne olacak. Daha sonra karları göreceksiniz. Bu da sizi etkileyecek ama bir süre. İleride göreceğiniz yerlere gitmek için o kadar yolu ilk önce hevesle gideceksiniz. Sonra geri döneceksiniz. Gideceksiniz, döneceksiniz ve bir anda oyunu kapama isteği içinizde alevlenecek. Araştırmanız gereken alanlar birbirinden uzak olduğundan ve buralara sadece yürüyerek gitmeniz gerektiğinden, oynayış süreniz de buna göre uzuyor, ama sıkıcı bir ritimde.

Her Şey Banal

Bir şekilde ortalıkta koşuşturmaktan sıkılmazsanız emin olun ki aradığınız macera elemanlarını bulamayınca hayal kırıklığına uğrayacaksınız. Maceraya yönelik olarak, ortalıkta göreceğiniz birkaç sayıyı aklınızda tutmak veya bir eşyayı oradan oraya taşımaktan daha ileri gidemiyorsunuz. Üstelik bir yerde takılırsanız, Laura neye ihtiyacınız olduğunu pat diye söylüyor. Ne anladım ben bu işten? Anlaşılabilecek son güzellik yaratıklarla savaşmada ortaya çıkmalıydı ki, maalesef o da yok. RPG stili dövüş sahnelerinde, karşınızdaki yaratığın zayıf noktalarına ateş edip açık vermeden silahınızı doldurmanız gerekiyor. Buradaki sorun ise, bir süre sonra dövüşlerin kolaylığından, artık yaratıklarla karşılaşmama isteğinin içinizde uyanması olgusudur.

Her Zaman Aynı

Maalesef şimdiye kadar oyunun hep kötü yönlerinden bahsettim ama daha bitmedi. Konuşmaların sıkıcı olmasını bir kenara bırakırsak, Laura'nın her eşyayı bulduğunda anlamsız beş saniyelik ara sahneler gösterilmesi saçmalık değil de nedir. Sonuçta bir Health Pack buluyorsunuz ve Laura'nın bunu alışını izlemek zorunda kalıyorsunuz. Bunu da atlattıktan sonra, biraz detaya inersek, Japon versiyonundan çevrilirken, diyaloglarda özen gösterilmemiş konuşma-ağız uyumu hemen dikkat çekiyor. Cümleler bittikten sonra hala oynayan ağızlar, böyle kaliteli grafikler içeren bir oyunda nahoş kaçıyor. Gerçi her şey bu kadar da kötü değil. Oyunun hikayesi kesinlikle gizemli ve sürükleyici. Zaten oyunu sonuna kadar oynamanıza da bu neden oluyor. Grafiklerin güzelliğine ise söylenecek bir şey yok. Oyunu birisi oynasın, siz izleyin, oynamış kadar zevk alırsınız.

GRAFİK 4.5

Grafiklerin güzelliğine hayret edeceksiniz. Her şey çok iyi düşünülmüş. Ortamların da konuya uygunluğu ve atmosferi yansıtması ise gerçekten dikkat edilmesi gereken olaylardan.

SES 3.5

Her ne kadar müzikler oyuna sonuna kadar uysa da, seslendirmeler oturmamış. Sesi kısıp oynayın desem, o da olmaz.

KONTROL 4.0

Laura'yı 3D ortamlarda koşturmanın hiçbir zorluğu yok. Eğer bir de Resident Evil serisiyle haşır neşirseniz hiç zorlanmazsınız fakat yaratıklarla karşılaşınca ufak problemler yaşayabilirsiniz.

EĞLENCE 3.0

Farklı ortamları koşarak gezmeniz gerektiğinden, oyunun sürükleyiciliği etkisini kaybediyor. Ayrıca savaşlar da çok etkileyici değil. Oyunu bitirince tekrar oynamak istemeyeceksiniz.

San Francisco Rush 2049

DAN ELEKTRO

- Yayıncı: Midway Home Entertainment
- Yarış
- 4 oyuncu
- Piyasada

GRAFİK	SES	KONTROL	EĞLENCE
4.5	4.0	4.0	4.5

Arcade yüksek sürat yarış oyunlarının kralı, yenilenmiş oyun stili ve bi-lim kurgu özellikleri ile geri dönüyor. San Francisco Rush 2049, je-tonlu makinalarda aldığınız keyfin çok daha fazlasını artık Dreamcast için sunuyor.

İPUCU: Haight başlangıcında sağdaki parka girin ve parlayan düşmenin üzerinden atlayarak ram-padan kestirme yola ulaşın.

İPUCU: Marina parkurunda sağ tarafta bulunan büyük, kırmızı renkli panidayan düğmeye doğru gidin, daha sağdaki mavi ve portakal renkli eğimlere dalın. Yarım mil ilerinizde bulunan gizli bir tüneli açmış olacaksınız.

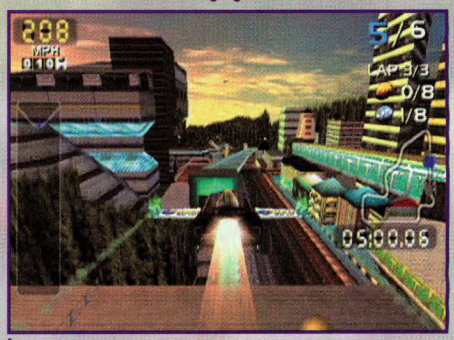
2049 Madencileri

Klasik yarış oyunlarının aksine, bu oyunun farklı bir özelliği var: Artık 2049 yılındasınız ve California'da ikinci bir altına hücum olayı yaşanmaktadır (San Francisco'nun tarihi ile geleceği oyunda buluşuyor). O kadar çok madenler kazılıyor ki şehir içerisinde onlarca tünel ve alt geçişler oluşuyor. Bunun anlamı sürücüler için onlarca kısayol ve hız yapacak mekan demek. Eğer dümdüz giden parkurlarda hız yapmak size göre değilse, ortaya dağılmış paraları toplayabilir, Stunt (dublör) modunda becerilerinizi gösterebilir veya Battlematch modunda değişik silahlar ile arkadaşlarınızın araçlarını hurdaya çevirmek için uğraşabilirsiniz.

İPUCU: Marina parkurunda bulunan Lombard Street zıplayışında eğer caddenin iki yanındaki çatılardan birine düşerseniz iki altın kazanırsınız.

Transit Geçişler

Rush 2049'daki grafikler kolaylıkla jetonlu sistemlerdeki versiyonu geride bırakıyor. Detaylı grafikler ve mükemmel yumuşaklıktaki hız hemen göze çarpıyor. Ekranda 180 yaptığınız yazıyor ancak daha hızlı gidiyormuşcasına hissediyorsunuz – hiç teklemesiz saniyede 60 kare görüntünün bunda etkisi büyük. Ne yazık ki oyunda bulunan bazı öğeler günümüze çok uyuyor, dolayısıyla futuristik bir oyun oynadığınız izlenimini bazen yitiriyorsunuz.



İPUCU: Civic'in son düzlüğünde sol tarafta bulunan yeşil fermuara çarpın ve kanatlarınızı kullanarak önde bulunan turkuaz renkli platforma çıkmaya çalışın.

Oyunda bulunan 13 araç tamamen değiştirilebiliyor. Ayrıca kontrolleri de ayarlayabiliyorsunuz. Hiper tekno müzikler, gürleyen motorlar ve çarpışmalardaki patlamalar ile sürtünme sesleri etkileyici. Bir değişiklik daha: yarış esnasında araçları değiştirebiliyorsunuz – iyi bir özellik çünkü parkurlarda stratejiler devamlı değişiyor.

İPUCU: Büyük zıplamalar gayet hoş görünüyorlar ancak yolda çok daha hızlı gidersiniz. Zıplayışları para toplamaya saklayın ve hızlı gitmek için lastiklerinizi yola yapıştırın.

Fabrika Ayarları

Bölünmüş ekranda arkadaşlarınız ile kapışmak çok zevkli – müthiş silahlar ve vahşi sahneler heyacanı artırıyor. Stunt modu Midway'in Tony Hawk'a otomobil olarak verdiği cevap. Oyuncular bu modda değişik oyun sahalarında araçlarında bulunan kanatlar sayesinde spinler atıyor, uçuyor ve variller arasında gidiyorlar. Buradan Rush Web sitesine de yolculuk yapabiliyor ve yüksek puanlar listesine adınızı yazdırıyorsunuz. Ancak şimdilik online oyun oynama imkanınız yok.

Genel olarak bakıldığında Rush 2049 iyi bir oyun. Aynen gerçek San Francisco'daki gibi yapacak eğlenceli bir sürü şey, görülecek mükemmel yerler ve yollarda kapışacağınız bir sürü manyak var.

İPUCU: Bruiser gibi ağır araçlar sert dönüşlü Metro parkurunda çok kullanışlıdır – birkaç duvara çarpmak size zarar vermez.

İPUCU: Stunt modunda kanatlarınızı daha az kullandıkça daha fazla puan toplarsınız. Eğer bunları mutlaka kullancaksanız hızlı yapın ve yarı kanat puanı elde edersiniz.

GRAFİK 4.5

Nihayet zıplamayan atlamayan ve sinir etmeyen elementlere kavuştuk. Billboard'lar ve birçok reklam görüntüleri ortadaki şenliği kat kat artırıyor. Tabii yüksek hızlı frame rate'ı unutmamak lazım.

SES 4.0

Burası gelecek, dolayısıyla futuristik bir müzik bulunmalı ve bunun anlamı da tekno. Bunda hatalı birşey yok – tekno müzik gayet iyi ve hoş. Ancak diğer seslendirmeler biraz daha iyi olabilirdi.

KONTROL 4.0

Analog direksiyon ve duyarlı frenler rekabeti artırıyor ancak bu hayvanları kontrol etmek gayet rahat. Buna ek olarak kontrolleri kendinize uygun olarak değiştirebiliyorsunuz.

EĞLENCE 4.5

Dört oyunculu Battlematch, serbest sürüşlü stunt modu ve onlarca tüneller ve gizli nesneler Rush 2049'u yılın en iyisi yapıyor. Dreamcast garajınızda yeni bir yer açın – bu arcade'nin en iyilerinden biri.

TUNA ŞENTUNA
tsentuna@gamepro.com.tr

Yeni Oyunlar Tam Gaz...

Şu anda kaçınızın elinde bir PS 2 kontrolörü var bilemiyorum ama benim elimde olmadığı kesin. Neden mi? Sony anlamsız bir şekilde Amerika'ya dağıtacağı 1 milyon üniteyi 500 bine düşürerek, bırakın Amerika'yı, hiçbir yere yetmeyecek kadar az bir miktara dönüştürmüş durumda. E haliye bu 500 bin üniteden bana da bir şey düşeceğini hiç sanmıyorum. Artık Avrupa sistemine mi yetişirim, GameCube mü almaya karar veririm, orası hafif muallakta.

PS 2'DE AVRUPA SON DURUMU

Daha önce de açıklandığı gibi PS 2, Avrupa'da Kasım'ın 24'ünde görülecek. Herhangi bir erteleme yok. Tam 17 Avrupa ülkesinde görülecek olan PS 2, Türkiye'de ise bu tarihte mevcut olmayacak gibi gözüküyor. Avusturalya ve Yeni Zelanda'da 30 Kasım; Polonya, Çek Cumhuriyeti ve birçok Akdeniz ülkesinde (biz de buraya dahiliz sanırım) ise yılbaşından hemen önce belirecek olan PS 2, gördüğünüz gibi artık sıkıcı bir hal almaya başladı. Ben zaten beklemeyi bıraktım. Belki bir gün kapımın önünde bulurum diye bekliyorum. Noel Baba?

SYPHON FILTER V3.0

Syphon Filter, ilk olarak PSX'te çıktığında ne kadar ilgi topladıysa, ikinci oyunuyla da bir o kadar ilgiyi kendinde toplamayı başardı. Syphon Filter'ın 3. oyunun çıkacağı ise gün gibi ortadaydı. Artık sistemi de belli olduğuna göre, PS2'de, neredeyse Metal Gear 2 ile aynı anda çıkacağını da bilmenizde sakınca yok. Belki E3 2001'de, o dev ekranlarda bile görebiliriz, tabii uzaktan...

GT 2000 İSİM DEĞİŞTİRİYOR

O kadar kapak dizaynı yapıldı, herkes Gran Turismo'nun bu yeni oyununu GT 2000 olarak bildi ama gelin görün ki ortada yine Sony ve kararları var. Bundan sonra Japonya'da GT 2000: A Spec olarak bilinecek olan oyun, Amerikan versiyonunda ise GT 3 olarak bilinecek. Bunun nedeni ise sanki oyunun 2000'de çıkamayıp da, isminin anlamsız olacağını düşündükleri içinmiş gibi geliyor. Yine de GT 2000 daha karizmatik.

MGS 2 X-BOX'TA MI?

Daily Radar'ın belirttiğine göre, ortalıkta gezinen MGS 2-X-Box ilişkisi, PC'de yakın bir zamanda çıkacak olan Metal Gear Solid'in X-Box'a çevirisinden daha başka bir şey değil. Bu tabii X-Box alacaklar için sevindirici bir haber fakat sonuçta MGS 2 söz konusu değil şu anlık. MGS 2'yi oynamak isteyenler ise, sabırsızlıkla PS 2'yi bekleyebilir. X-Box'ta, Snake'in yeni macerasını görmek ise 2002 yılını bulacak gibi gözüküyor.

İKİ YENİ X-MEN OYUNU

Activision'ın X-Men: Mutant Academy ile yakaladığı başarı, PS 2'nin gücüyle birleşmeye hazırlanıyor. Capcom'dan sonra ilk defa bir dövüş oyununu bu kadar iyi yapabilen (Namco'yu saymıyorum o kendi başına bir olay) bir firma olarak paranın kokusunu alan Activision, 2 yeni oyunla PS 2'de boy gösterecek. Bunlardan ilki Mutant Academy'nin bir devamı olacak gibi gözükürken, ikinci oyun aksiyon-RPG tarzında olacak. Bundan daha fazla bilgi ise şu anda hiçbir yerde yok. Bekleyelim, görelim...

WORMS, WORMS, WORMS...

Team 17 şu ana kadar bildiğim en şeker firmalardan biridir (diğeri de Ubi-Soft). Nedeni ise o şirin solucanları en şeker hallerinde, süper bir strateji oyununda sunması. En son Worms: Armageddon ile piyasada görülen minik solucanlar, yılbaşından hemen önce Dreamcast'te, Worms World Party adında görülecek. Hem online, hem de tek başınıza oynayabileceğiniz Worms, sanırım oldukça zevkli olacak. Gerçi DC'de online bir şey göremedim henüz ama, durun bakalım

GERÇEKDIŞI BİR SİTE

Hepimizin büyük bir heyecanla beklediği Unreal Tournament, ilk açıklandığı üzere PS 2'den sonra Dreamcast'te de görülecek. Asıl haber ise bundan daha fazla. Unreal Tournament'ın official sitesi, konsol bölümleriyle birlikte yenilendi. Adres mi dediniz? Buyurun: *http://www.unrealtournament.net*

PAC FAN'LERİ İÇİN MS. PAC-MAN

Her ne kadar Namco Dreamcast'i, PS2 kadar desteklemese de, Soul Calibur gibi hit oyunlar yapıp, adından söz ettirmeyi çok iyi biliyor. Daha önce bir zamanlar önbakışını yaptığım Pac-Man: Maze Madness ise, bir ara yapımı iptal edildi söylentileriyle konsol camiasını üzüntüye boğdu. Oysa ki böyle bir şey yok. Hepsi yalan. Kasım'ın herhangi bir zamanı Lady Pac-Man'imizi 180 değişik labirentte gezinirken görebileceğiz.

DREAMCAST OYUNLARI, HEM DE BİR SÜRÜ

Sega of America, Europe, Asia, Tuna Şentuna'dan gelen son haberlere göre, önümüzdeki aylarda çıkacak olan süper oyunların tarihleri aynen şöyle olacakmış.

Quake 3 Arena - 12 Ekim (bu çıktı o zaman), Sega Marine Fishing - 14 Ekim (e bu da), Samba de Amiga - 17 Ekim (eheh), Jet Grind Radio - 1 Kasım (bu oldu), NBA 2K1 - 1 Kasım, Metropolis Street Racer - 7 Kasım, Shenmue - 7 Kasım (daha önce olmalı), Sonic Shuffle - 7 Kasım (ortaya karışık), Skies of Arcadia - 14 Kasım

SEGA'NIN PC PROJELERİ

Şu sıralar belki PC'de deli gibi Sega Rally 2 oynuyorsunuz ama Sega bundan çok daha fazlasını planlıyor. Olta, balık, su üçlemesi hayranlarına özel Get Bass: Sega Bass Fishing, zombileri kurşun yağmuruna tutmak isteyenlere House of the Dead 2 ve en önemlisi, yarış tutkunlarına Sega GT. Bu oyunların ne zaman çıkacağı her ne kadar bilinmese de, Sega bir kere söyledi mi, yapar(?).

DAVE MIRRA, PSX'TEN SONRA DC'DE

Her ne kadar Dave Mirra'nın PSX versiyonu oldukça güzel gözükse de, DC versiyonu parmak ısırtacak kadar iyi gözüküyor. Yine aynı oynanabilirlik ama elbette daha iyi grafikler eşliğinde beğeneninize sunulacak olan oyun, eğer ertelenmezse Kasım ortalarında piyasada olacak. BMX hayranları sabırsızlanmalı.

MORTAL KOMBAT 5

Midway'e Mortal Kombat'tan asla fenalık gelmez. Ben son nefesimi verirken, eminim ortada Mortal Kombat: Ultimate Chroniclitic Anthology 6 gibi bir oyun olacak. İçinde 500 karakter, 900 mekan olup, herkese online olarak fatality yapabileceğiz. Ben buna inanıyorum. Her neyse, ortadaki gerçek ise birçok konsolda aynı anda gözükecek olan, yine 3 boyutlu, içinde Scorpion, Sub-Zero, Raiden ve Jax'in garanti olarak bulunacağı, ne zaman çıkacağı belli olmayan bir Mortal Kombat. Midway iddialı, Ed Boon mutlu. Biz de bekleyelim bari.

TOP 10 OYUN AĞI

1- MARVEL VS. CAPCOM 2 (DC)

Bu ay, nedeni bilinmez, deli gibi bu oyunu oynadım ve hala oynayabilirim. O kadar çok karakter var ki, seç beğen sürekli oyna. Bir de arkadaş bulunca saatlerin nasıl geçtiğini anlamıyorsunuz. Hemen alın, düşünmeden.

2- PARASITE EVE 2 (PSX)

Eğer Parasite Eve'i oynamadıysanız, ilk önce ne yapın edin onu oynayın. Sonra, oyuna alışınca PE 2'yi alabilirsiniz. Belki süper, inanılmaz bir RPG değil ama sonuçta nedir, Squaresoft.

3- CHRONO CROSS (PSX)

Final Fantasy IX henüz ortalıkta değil fakat Chrono Cross, kesinlikle süper bir RPG. FF serisiyle yarışamayacak olsa bile, hemen alınıp oynanmalı.

4- TENCHU 2 (PSX)

İlk Tenchu kadar iyi, bir o kadar zevkli bir ninja aksiyonu. Metal Gear'ın ninja versiyonu bile denebilir.

5- SNO CROSS CHAMPIONSHIP (PSX)

Artık PlayStation'da değişik bir şeyler oynamanın da vakti geldi kanımca. Mükemmel grafiklere sahip bu kar motoru yarışını çılgınca oynamazsanız, demek ki yarış sevmiyorsunuz demektir. Yoksa çok eğleneceğiniz kesin.

6- TONY HAWK'S PRO SKATER 2 (PSX)

Benim kaykay oyunlarına karşı saçma bir soğukluğum olduğundan listenin bu kısmında gözüken Tony Hawk, bu tip oyunların hayranıysanız, liste başında görülmeye değer. Zaten büyük ihtimalle çoktan almışsınızdır.

7- RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE (PSX)

Şu sıralar zaten PSX platform kıtlığı çekiyorken, Rayman gibi kaliteli bir platformun adeta gün ışığı gibi parlaması, sanırım tüm platform severleri sevindirmiştir. Bence de çok güzel, sizce de öyle olmalı.

8- ECCO THE DOLPHIN: DEFENDER OF THE FUTURE (DC)

Sular altında özgürce dolaşmaktan daha zevkli ne olabilir? Cevap vermenize gerek yok, yanıt ortada, en yakın Dreamcast satıcısında.

9- COUNTERSTRIKE (PC)

İlk başlarda bu ne, olmaz, hiç sevmem triplerine girmiştim fakat takım oyunu gibisi olmadığını anladım. Herkes oynamalı. Hem kim bilir, DC'de Half Life çıktıktan sonra, bir bakarsınız Counterstrike da peşinden geliyor. Ayrıca sniperlardan nefret ediyorum.

10- TEKKEN TAG TOURNAMENT (PS 2)

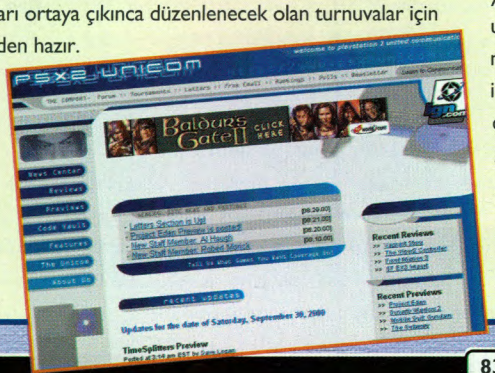
Evet çıktı, herkes oynuyor olacak siz bu yazıyı okurken, ama ben değil. Eminim, çünkü bende şans yok. Yine de umutla o günü bekliyorum.

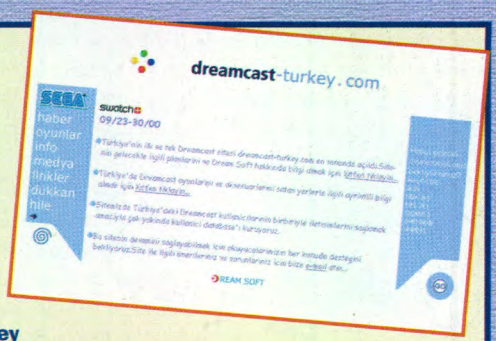
Internet Konsol Merkezi

PlayStation 2 United Communications

(http://www.PSX2unicom.com)

Daha önce tanıtımını yaptığım PS 2 siteleriyle oldukça büyük benzerlikler taşıyan, PS 2 Unicom, isimsel olarak diğer siteler arasında en karizmatik olan gibi gözüküyor. İlk gözüme çarpan ise dizayn bakımından oldukça düzenli olması ve bir konsol sitesine uygun bir görünüm taşıması. Ana bölümlerde her gün güncellenen bir News bölümü, oyun İncelemeleri ve Önbakışları, hileler ve oyunlara daha yakından bakan bir Features bölümü hemen dikkat çekiyor. The Unicom bölümü ise hayli ilginç. Site bir komünikasyon merkezi olduğunu iddia ettiğinden, bu bölüme girerek manifestolarını okuyabilir ve sitenin iletişimle ilgili bölümlerine gidebilirsiniz. Gerçi bu bölümler her sayfanın üst bölümünde de bulunuyo ama olsun. Forum bölümünde diğer PS 2 Unicom okuyucularını tanıyıp onlarla konuşabilir, Letters bölümünde ise okuyucu mektuplarına ulaşabilirsiniz. Yazdığınız bir mektubun cevabını da burada bulmanız mümkün. Polls bölümünde ise, zaman zaman değiştirilen anketlere katılıp çeşitli konularda görüşlerinizi belirtebilirsiniz. Eğer biraz tembelseniz ama PS 2 hakkında bilgiler edinme yönünde bir eğiliminiz varsa, Newsletter bölümünden her gün size gönderilecek olan bir mail için kayıdınızı yaptırabilirsiniz. Mail'iniz yoksa, Free E-Mail ile kendinize bir mail almanız bile mümkün. Gelcekte PS 2'nin online olayları ortaya çıkınca düzenlenecek olan turnuvalar için bir bölüm bile şimdiden hazır.





Dreamcast Turkey

(http://www.dreamcast-turkey.com)

Önceki ayların birinde, daha yapım aşamasında olan bir siteden bahsetmiştim. Türkiye'de nadir olarak bulunan Dreamcast fanatiklerinden birinin, hazırlık aşamasındayken bana bildirdiği bu site, her ne kadar halen o aşamada olsa da, kendi domain'inde ve daha iyi bir görünümle çok yakında tüm Dreamcast'çilere ulaşmaya hazırlanıyor. Hem Türkçe, hem de İngilizce hizmet verecek olan site, alışılmış bir şekilde haber sayfasıyla açılıyor. Oyunlar bölümünde ise tanıtımları yapılmış birçok oyuna ulaşmak mümkün. Oyun sayfasının tasarımı ise ayrı bir güzellikte. Info bölümü ise Dreamcast'in teknik özellikleri hakkında bilmek isteyebileceklerinizi bulabileceğiniz tek yer. Media bölümü ise PC'niz için çeşitli Dreamcast dosyaları sunarken, VMU'nuza çekebileceğiniz küçük oyunlara ve müziklere de yer veriyor. Dreamcast'le ilgili oyun firmalarına veya Sega'nın sayfalarına ulaşmak isterseniz de tek yapmanız gereken Linkler bölümüne başvurmak. Dükkan bölümü her ne kadar ben baktığım sırada aktif olmasa da, ileriki bir zamanda buradan oyunlardan aksesuarlara birçok ürün alabileceğimiz açıkça belli oluyor. Bunların yanında henüz aktif olmayan Hile ve Anket bölümü ise tamamlandığında siteyi bir bütün haline getirecek gibi görünüyor. Siteyi gezdiğim sırada bir sayfadan geriye dönmek için özel bir buton görememiş olsam da, bunun gibi küçük sorunların hemen düzeltilebileceği ve Dreamcast Turkey'in zaten çok hoş görünen dizaynıyla, Türkiye'nin bir numaralı Dreamcast sitesi olacağı da gün gibi ortada.

MERLİN'İN KAZANI

Bundan yıllar önce gerek Commodore 64 gerekse Amiga zamanı olsun en çok oynadığımız oyunlar arasında genelde adventure oyunlar olurdu. Kabul ediyorum, futbol da oynadık araba yarışı da. Ama her zaman için adventure'lar tercihimizdi. Daha sonraki günlerde PC'de de bu oyunlar bizi cezbetmeye devam etti. Özellikle Monkey Island serisi ile günlerimizi monitörün başında geçirmiştik. Peki daha sonra ne oldu bu oyunlara, adventure'a? Genelde Tomb Raider tarzı dediğimiz action/adventure denen bir tarz ile karşımıza çıktı. Ama hiçbiri hala bir Monkey Island'dan ya da Dig'den aldığımız zevki veremedi. Bunun en büyük etkenlerinden biri, oyun yapımcılarının maddi kaygılarından kaynaklanmakta idi. Oyunu sadece adventure severlere değil aynı zamanda action severlere de satıp daha büyük karlar elde etmek istemeleri idi. Bu noktada, çok yüksek maliyetleri olduğu için yapımcılara hak vermemek elde değil. Peki ya adventure severlerin ihtiyacı olan gerçek adventure'lara ne demeli? İşte bunu hisseden pekçok firma, FRP piyasasındaki açlığı kapattığı gibi, adventure piyasasına da el attı. Çok yakında Lucas Arts Monkey Island serisinin yeni oyunu olan Escape From Monkey Island'ı, Infogrames Alone in the Dark 4'ü ve de Funcom Loungest Journey'i çıkartıyor. Bu yeni bir furyanın başlangıcı olacak gibi gözükse de, kullanılan teknikler, senaryolar, pekçok adventure severi yeniden ekranlarının başına kitleyecek derecede olacak.

Bu ay listelerimizde çok büyük değişiklikler olmasa da Diablo 2 liderliğini korumaya devam edecek gibi gözüküyor. Önümüzdeki günlerde çıkacak olan skin editörleri ile Deus Ex'in de hatırı sayılır bir ilerleme yapacağını zannediyorum.

Listelerimizde beğendiğiniz oyunları görmek istiyor, ya da sevdiğiniz oyunların yükselişini devam ettirtmek istiyorsanız oktay@gamepro.com.tr adresine oylarınızı yollamanız yeterli olacaktır. Görüşmek üzere.

Top 20 Oyun

1 – Diablo 2	◄►	12 – UEFA Euro 2000	▼
2 – Quake 3: Arena	◄►	13 – Devil Inside	▼
3 – AOE2: The C. Expansion	◄►	14 – The Sims	▼
4 – Gunship	◄►	15 – Nascar 2000	▲
5 – IcaWind Dale	(Y)	16 – Red Alert Fire Storm	◄►
6 – Red Alert Fire Storm	◄►	17 – Time Machine	▲
7 – Sydney 2000	(Y)	18 – Daikatana	◄►
8 – Lemmings Revolution	▲	19 – Jane's USAF	◄►
9 – Counter Strike	▲	20 – R6 : Rogue Spear	◄►
10 – Dark Reign 2	▲		
11 – Kiss Psycho Circus	◄►		

◄► =Yeri değişmedi ▼ =Düştü ▲ =Yükseldi (Y) =İlk giriş

Top 10 Konsol

En Çok Satan Oyunlar: Temmuz 2000

Sıra	İsim	Platform	Yayıncı
1.	Kirby 64: Crystal Shards	Nintendo 64	Nintendo
2.	JamPack Summer 2K	PlayStation	Sony
3.	Tony Hawk's Pro Skater	PlayStation	Activision
4.	World Series Baseball 2K1	Dreamcast	Sega
5.	The Legend Of Dragoon	PlayStation	Sony
6.	Spec Ops	PlayStation	Take 2
7.	Perfect Dark	Nintendo 64	Nintendo
8.	Driver	PlayStation	GT Interactive
9.	Star Wars Episode I: Racer	Nintendo 64	LucasArts
10.	WWF SmackDown	PlayStation	THQ

Kaynak: NPD TRSTS Video Games Tracking Service

HABERLER...HABERLER...HABERLER...HABERLER...

Lucas Arts'dan adventure severlere

Monkey Island'ın babası Lucas Arts başlattığı Monkey Modness! kampanyası ile adventure severlere, özellikle Monkey Island severlere, $19.95'e The Curse of Monkey Island, The Secret of Monkey Island ve Monkey Island 2: LeChuck's Revenge isimli oyunlara sahip olabilme fırsatı veriyor. Escape from Monkey Island öncesinde geçmiş tecrübelerimizi yeniden kazanmak için iyi bir fırsat gibi gözüküyor. Siparişinizi *www.lucasarts.com*'dan verebilirsiniz.

Evolution Games'in yeni oyunları

Eğer isteğiniz hem gülüp hem de maceraya atılmak ise "Spotswood & Eric" isimli oyunlar tam sizlere göre olacak. Kısaca bir kedi ile köpeğin maceraları olarak adlandırabileceğimiz platform oyununu önümüzdeki günlerde raflarda bulabileceksiniz. İsteğiniz Aksiyon-Macera-FPS ise sizler içinde bu sefer "Europa" devreye girecek. Gelecekte geçen oyun oldukça sert geçeceğe benziyor.

Birisi korsanlık mı yapalım dedi?

Bethesda Softworks ve Akella tarafından geliştirilmekte olan "SeaDogs" için BetaTester'lar aranıyor. Konusu korsanlık üzerine kurulu olan oyun yıllar önce oynadığımız "Pirates"ı andırdığı söyleniyor. Oyunun BetaTester'ı olmak isterseniz *http://seadogs.bethsoft.com* adresinden bilgi edinebilir ya da direkt olarak *betatest@bethsoft.com* adresine kişisel bilgilerinizi, sistem bilgilerinizi, daha önceki BetaTest'lerinizi yazan bir mail atmanız gerekiyor.

IceWind Dale: Heart of Winter

Black Isle oyunun bu kadar tutulacağını tahmin etmiş olmalı ki daha tam sindiremeden oyunun genişleme paketini sunabilmek için çalışmalara başlamış durumda. Paket ile AD&D (Advenced Dungeons & Dragons) second edition kuralları, pekçok yeni yaratık, büyü, ve sahne ekleniyor. Bu yeni paket ile daha yüksek çözünürlükte oyunu oynayabileceğiz.

MURAT OKTAY
oktay@gamepro.com.tr

Merlin`in Tavsiyeleri

First Person Shooter

1 – Quake 3 : Arena	◀▶
2 – Counter Strike	◀▶
3 – Deus Ex	▲
4 – Kiss: Psycho Circus	▼
5 – Unreal Tournament	▼
6 – Daikatana	◀▶

Quake 3: Arena

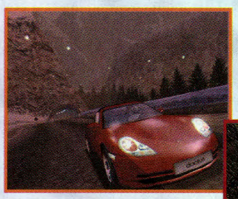
Diablo 2

Fantasy Role Playing

1 – Diablo 2	◀▶
2 – Baldur's Gate	◀▶
3 – IceWind Dale	(Y)
4 – NOX	▼
5 – Plane Scape : Torment	◀▶
6 – Might and Magic VIII	▼

Araba Yarışı

1 – NFS5: Porsche Unleashed	◀▶
2 – Beetle Buggin	▲
3 – Rally Masters	▼
4 – Nascar 2000	▲
5 – Test Drive Le Mans	▼
6 – Rolecage Stage 2	▼



NFS5: Porche Unleashed

Thief 2

Action Oyunlar

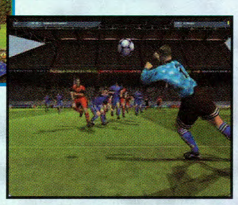
1 – Thief 2	◀▶
2 – R6: Rogue Spear	◀▶
3 – Tomb Raider 5	▲
4 – Legacy of Kain	▲
5 – TR 3: The Times Exclusive	◀▶
6 – IJ: The Infernal Machine	◀▶

Real Time Strategy

1 – AOE 2: The C. Expansion	▲
2 – Red Alert Fire Storm	▼
3 – The Sims: Living Large	(Y)
4 – Lemmings Revolution	▼
5 – Dark Reign 2	▼
6 – Earth 2150	▼

AOE 2: The C. Expansion

UEFA Euro 2000



Spor Oyunları

1 – UEFA Euro 2000	◀▶
2 – Championship Manager	▲
3 – Fifa 2000	(Y)
4 – Sydney 2000	(Y)
5 – Links LS 2000	▲
6 – MS Baseball 2001	▼

Adventure Oyunlar

1 – Time Machine	▲
2 – Gabirel Knight 3	◀▶
3 – Curse of Monkey Island	◀▶
4 – Sanitarium	▲
5 –	
6 – Larry 7	◀▶

Time Machine

Gunship

Simulasyonlar

1 – Gunship	◀▶
2 – Let's Dog Fight	◀▶
3 – Starlancer	▲
4 – SW: Rogue Squadron	◀▶
5 – F/A-18 E	◀▶
6 – Freespace 2	▼

HABERLER...HABERLER...HABERLER...HABERLER...

Deus Ex için Software Development Kit

ION Storm ve Eidos tarafından hazırlanan paket sadece 5 MB. Oyun için yeni eklantiler yapmak istiyorsanız bu paketi indirmelisiniz. Çeşitli döküman, Speech Editör, UnrealEd ve UnrealScript programlarından oluşan bu paketi tüm FPS severlere önerilmekte.

PlayStation için Thunder Tanks

3DO World Destruction League: Thunder Tanks isimli oyunun, PlayStation versiyonunun piyasaya çıktığını bildirdi. Oyun 20 bölümden oluşmakta ve multiplayer oynanabilmekte.

Alone in the Dark 4 için erteleme

"Hangi oyun açıklandığı tarihte çıkar?" sözü ile özdeşlenen oyunlardan biri olan Alone In The Dark 4: The New Nightmare'in çıkış tarihi 2001 yılının bahar aylarına ertelendiği Infogrames tarafından duyuruldu. Bu gecikme sadece oyunun PC versiyonu için geçerli olacak. Oyunun DC, PSX ve GBC versiyonları planlanan tarihte yani 2001 yılının ilk çeyreğinde piyasada olacak.

Counter Strike V1.0

Yanlış okumadınız. Sonunda test aşamasının bittiğine karar veren firma oyunu Half Life: Counter Strike olarak piyasaya sunmaya karar verdi. Merakla bekliyoruz diyebilir miyiz bilmiyorum.

Rising Sun: Imperial Strike geliyor

Talensoft'tan çıkacak olan strateji oyunu Japonya ile Ameraka arasındaki savaşları konu alıyor. Toplam 10 senaryodan oluşan oyunu firmanın Web sitesi olan *www.talondoft.com*'dan satın alabilir ya da Türkiye'ye gelmesini bekleyebilirsiniz.

Biliyorum. Hepinizin sabırsızlıkla beklediği oyunlar var. Hatta kimisini çok uzun zamandır bekliyoruz. Eğer siz de oyunların çıkış tarihini 2000'in bilmem kaçıncı ayı gibi duymaktan sıkıldıysanız, artık yeter firmaların açıkladığı gerçek tarihleri bilmek istiyorum diyorsanız işte size fırsat. Bu ay piyasaya çıkması beklenen oyunlar ve tam tarihleri.

SABIR TAKVİMİ

Dino Crisis	Capcom	1/11/00	Action/Adventure
B-17 Flying Fortress 2	Hasbro Interactive	1/11/00	Uçak Simülasyonu
Conquest	Microsoft	1/11/00	Strateji
Freedom: First Resistance	Red Storm Entertainment	1/11/00	Strateji
Wizardry VIII	Tech Canada	1/11/00	FRP
Superbike 2001	Electronic Arts	1/11/00	Motorsiklet Yarışı
Close Combat: Invasion Normandy	SSI	4/11/00	Strateji
Blair Witch 3: Elly Kedward	Gathering of Developers	6/11/00	Korku
Riddle of the Sphinx	Dreamcatcher	6/11/00	Adventure
Escape From Monkey Island	Lucas Arts	6/11/00	Adventure
F1 Championship Season 2000	Electronic Arts	7/11/00	Araba Yarışı
Legend of the Blademasters	Ripcord Games	7/11/00	FRP
Startopia	Eidos Interactive	7/11/00	Strateji
Who Wants To Be A Millionaire Sports	Disney Interactive	7/11/00	Puzzle
Tribes 2	Sierra	8/11/00	Action
Star Trek: Deep Space Nine: Dominion Wars	Simon & Schuster	10/11/00	Strateji
Combat Flight Simulator 2: WWII Pacific Theater	Microsoft	12/11/00	Uçak Simülasyonu
Chicken Run	Eidos Interactive	14/11/00	Action
I'm Going In	Eidos Interactive	14/11/00	Action
QUAKE III Arena Mission CD	Activision	14/11/00	FPS
Tomb Raider: Chronicles	Eidos Interactive	14/11/00	Action
Kingdom Under Fire	Gathering of Developers	15/11/00	RTS
Mechwarrior 4	Microsoft	16/11/00	Simülasyon
Rising Sun Gold	Talonsoft	16/11/00	Strateji
Star Trek: StarFleet Command 2	Interplay Entertainment	16/11/00	Strateji
American McGee's Alice	Electronic Arts	21/11/00	Action
Insane	Activision	21/11/00	Racing
Pac-Man: Adventures in Time	Hasbro Interactive	23/11/00	Puzzle
Silent Hunter II	Mattel Interactive	24/11/00	Avcılık
F1 World Grand Prix 2001	Eidos Interactive	28/11/00	Araba Yarışı
Hitman: Codename 47	Eidos Interactive	28/11/00	Action
NBA Live 2001	Electronic Arts	28/11/00	Basketbol

HABERLER...HABERLER...HABERLER...HABERLER...

Codemasters Oyun Server'ı

Codemasters, online oyun server'ını 24 Kasım'da hizmete sokacak. Bu, şirketin off-road oyunu Insane'in piyasaya çıkışıyla yaklaşık aynı zamana denk geliyor.

Codemasters Multiplayer Network, şirketin gelecekte piyasaya çıkacak ve multiplayer desteği olan bütün oyunları tarafından kullanılabilecek. Buna ek olarak sistem, PS2 ve Xbox platformlarını da destekleyecek.

Codemasters server'larını sürekli olarak kullanacak oyunseverler için Ladders adını verdiği yeni bir sistem getiriyor. Bu sistem sayesinde cheat yapan kişiler cezalandırılabildiği gibi, başarılı oyuncuların ödüllendirilmesi sağlanıyor.

Codemaster Multiplayer Network'ten Game Genie'yi geliştiren ekip sorumlu olacak. Game Genie, Super Nintendo, Nintendo Entertainment ve Genesis platformlarında zorluk derecesi başta olmak üzere oyunlarda çeşitli değişikliklere imkan tanıyan bir cihaz.

PS2 İçin Kelly Slater's Pro Surfer

Activision extreme spor oyunlarını oldukça sevmiş olacak ki, Tony Hawk's Pro Skater 2'den sonra şimdi de PlayStation 2 için Kelly Slater's Pro Surfer'ı geliştiriyor. Pro Skater 2'nin benzeri olarak Slater ve toplam sekiz adet profesyonel sörfçü oyunda yerini alacağınız kişiler. Aldığımız bilgilere göre oyunda Career ve Special Events gibi değişik modlar bulunacak.

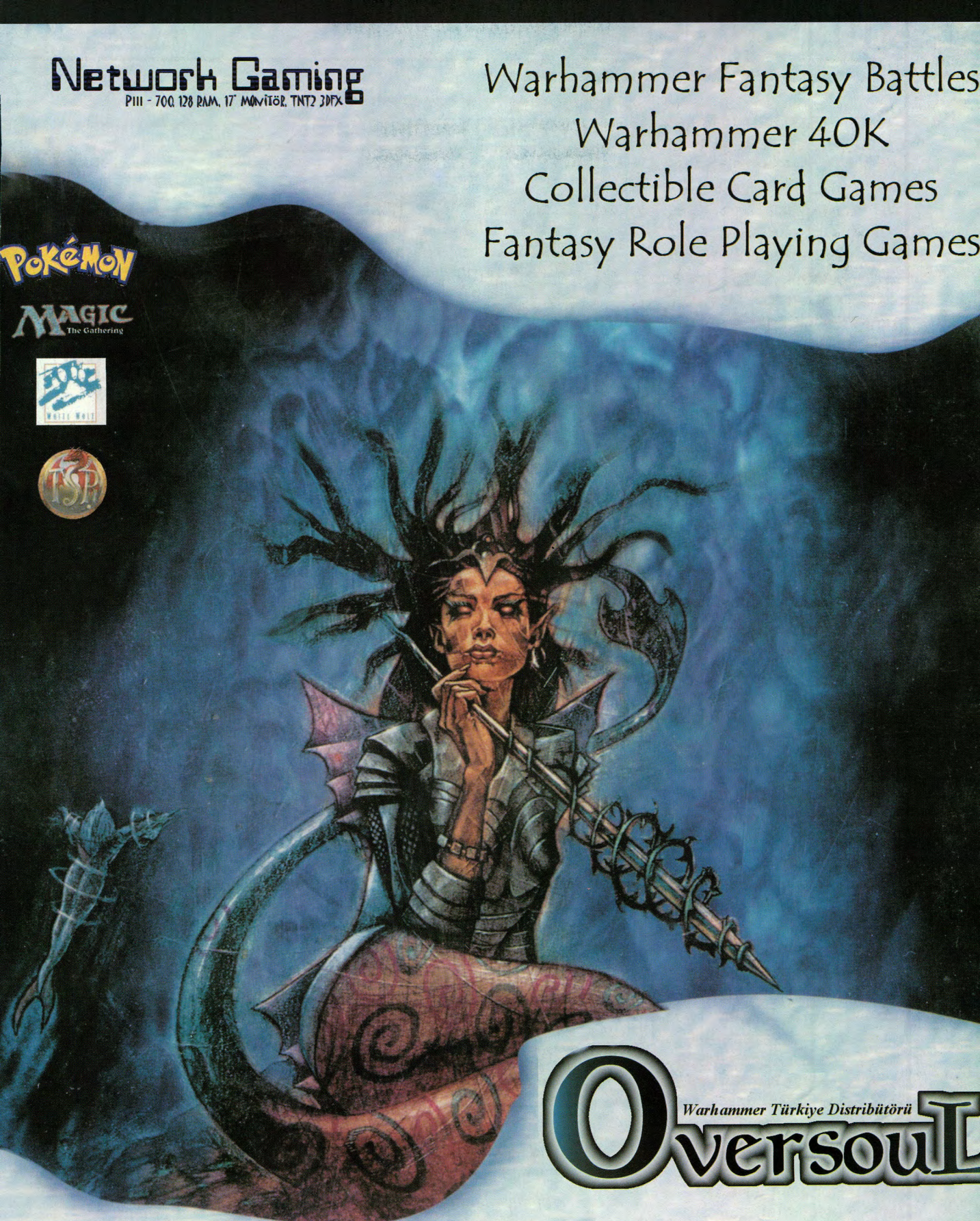
Activision yetkilileri konuyla ilgili yaptıkları açıklamalarda Kelly Slater ile dokuz aydır çalıştıklarını ve oyunseverlere mükemmel bir sörf oyunu kazandırmaya çalıştıklarını belirtiyorlar. PlayStation 2'nin programcılara görsel olarak büyük kolaylıklar getirdiğini söyleyen yetkililer, bunu en iyi şekilde kullandıklarını ifade ediyorlar.

Kelly Slater, 1992 yılında 20 yaşında iken Dünya Profesyonel Sörf Şampiyonu olmuş ve 1994-1998 yılları arasında da bu ünvanı kimseye kaptırmamıştı.

Network Gaming
PIII - 700, 128 RAM, 17" MONITÖR, TNT2 3DFX

Warhammer Fantasy Battles
Warhammer 40K
Collectible Card Games
Fantasy Role Playing Games

Pokémon
Magic The Gathering



Warhammer Türkiye Distribütörü
OversouL

Tunus Cad. 63/A Kavaklıdere - ANKARA
Tel: 0312 4660965 Fax: 0312 4689110 oversoul@superonline.com

MAHİR ÇİPİL
webportal@cipil.com

İLKLER HER ZAMAN İÇİN ZORDUR! EVET, BU AY WEB PORTAL'IN İLK YAZISI İLE HUZURLARINIZDAYIM. ŞU AN, ESASLI BİR "MERHABA" YAZISI YAZMANIN SORUMLULUĞUNU OMUZLARIMDA HİSSEDİYORUM. ASLINDA BİR YAZAR İÇİN (HELE BİR KÖŞE YAZARI İÇİN!) EN ZOR ŞEY SANIRIM İLK YAZI. EĞER İDDİALI, İLGİ ÇEKİCİ VE BİR O KADAR DA TANITICI BİR GİRİŞ OLMAZSA OKUR DAHA İLK BAŞTAN İLGİSİNİ YİTİRİR (SANIRIM OLAYI BİRAZ ABARTTIM!). TABİİ BU ARADA İLGİNÇ OLSUN DİYE ABUK VE BİR O KADAR DA SABUK BİR GİRİŞ YAZMAK DA MÜMKÜN. TÜM BUNLAR BEYNİMİ KEMİRİRKEN BEN GİRİŞİ YAPMIŞ BİLE OLDUM... EVET, BU ANLI ŞANLI KÖŞENİN ADI WEB PORTAL. ADI ÜSTÜNDE, WEB SİTELERİNİN TANITILACAĞI BİR BÖLÜM. "INTERNET GERÇEKTEN MUAZZAM BİR OLAY, ABİ GAVUR YAPMIŞ İŞTE! HER AY SİZLERE SÜPER SİTELER TANITIP AKLINIZI BAŞINIZDAN ALACAĞIM..." GEYİKLERİNE HİÇ BULAŞMIYORUM BİLE.

KENDİ BEĞENDİĞİM YA DA SİZLERİN ÖNERECEĞİ SİTELERİ, BU SATIRLARDA TÜM OKURLARLA PAYLAŞACAĞIM. GÖRÜŞLERİNİZİ VEYA SİTE ÖNERİLERİNİZİ webportal@cipil.com ADRESİNE GÖNDEREBİLİRSİNİZ. TANITACAĞIM SİTELER GENELDE TÜRKÇE İÇERİKLİ OLACAK. ARADA BİR, İYİ İNGİLİZCE SİTELERE DE YER VERECEĞİM TABİİ Kİ. TANITILACAK SİTELER İÇİN HERHANGİ BİR KONU YA DA İÇERİK SINIRLAMASI DÜŞÜNMÜYORUM. İLGİNÇ, YARARLI, DEĞİŞİK YA DA ABSÜRD! TÜM SİTELER WEB PORTAL'IN KONUĞU OLABİLİR. ANCAK WAREZ, ADULT GİBİ YASADIŞI İÇERİĞE EVSAHİPLİĞİ YAPAN SİTELER OTOMATİK OLARAK SANSÜRÜMDEN GEÇECEK HE, HE!!... İŞTE İLK AYIN İLK SİTESİ İLE YOLCULUĞUMUZA BAŞLIYORUZ.

www.kariyeronline.net

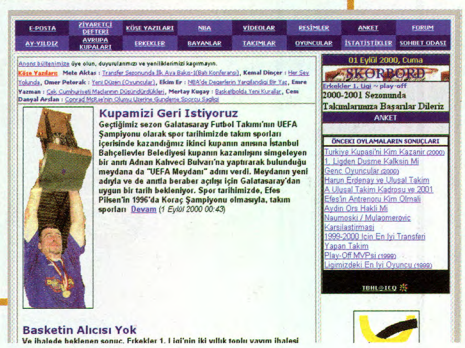
Son yıllarda insan kaynakları (İK) giderek daha çok ilgi çekmekte. Tabii Internet üzerinde de pek çok Türkçe İK sitesi açıldı. Kariyer Net bunlar arasında belki de en popüler olanı. Değişik kriterlere göre özgeçmişinizi oluşturup, pek çok değişik iş ilanına başvurabiliyorsunuz. Kariyer Net'in bünyesinde pek çok firma var. Ayrıca isterseniz seçtiğiniz konularla ilgili iş ilanları her gün e-posta adresinize de gönderilebiliyor.

www.ft.com

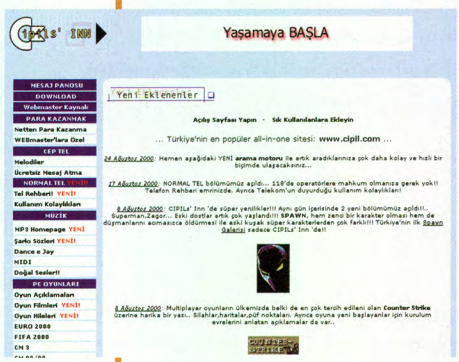
Aslında çoğunlukla Türkçe site tanıtacağımı söylemiştim ve daha ilk aydan İngilizce bir site karşınızda!!! Finans dünyasının saygın isimlerinden FT'nin Web sitesi de oldukça kaliteli. Üniversite hayatım boyunca bu sitedeki makale ve araştırma yazılarından oldukça sık yararlandım. En son finans ve ekonomi haberlerine hem değişik başlıklar altından hem de değişik kategorilerden rahatça ulaşabilirsiniz.

www.turkishbasketball.com

Türk basketbol hayranları için son derece güzel bir sayfa. Gerçi tasarım oldukça kötü; ancak yine de içeriği ile basketbolla ilgilenenler için gezilmesi gereken bir site. Köşe yazıları, güncel haberler, resimler, videolar, skorlar, NBA... Kısacası basketbol camiasından güzel bir kesit Turkish Basketball'da sizleri bekliyor. Umarım en kısa sürede dizaynlarını baştan sona değiştirirler. Açıkçası, içerik olarak bu sitenin yanına bile yaklaşamayacak siteler bile çok daha al benili...



www.cipil.com



Evet, bu siteyi ben tanıtmayacağım; çünkü yapımında emeği geçenlerden biri de benim. Sevgili Alp Burak Beder ricamı kırmayarak CIPILs' Inn hakkındaki görüşlerini sizler için yazdı: (Vay be! Bakın daha ilk aydan konuk yazar bile geldi köşeye...)" 'Türkiye'nin en popüler all-in-one sitesi: www.cipil.com' Cipils' Inn sitesi bu sloganla açılıyor ve siteyi gezdikçe, bu sloganın ne kadar haklı olduğunu size kanıtlıyor. Sitede o kadar kapsamlı bir içerik var ki, saatlerce başından ayrılamayabilirsiniz. Sol taraftaki menülerden Mesaj Panosu'nu seçip istediğiniz mesajı atabilir, gelen mesajlara cevap yazabilirsiniz. Downloads seçeneğinden her an elinizin altında bulunması gereken araçların yanında ilginç programlar da indirebilmeniz mümkün. Aradığınız bir telefon numarasını bulabilir, mp3 çekebilir, oyun incelmelerini okuyabilir, Web master'lar için kaynak bulabilir, eğlenceli videoları seyredip e-card'lar gönderebilir, Euro hakkında ekonomik yorumları okuyabilir... üff, yoruldum... Kısacası bu sitede yok, neredeyse yok. En iyisi gidip bir de kendi gözlerinizle görün. "

İlk ay biraz uzunca bir giriş yazısı karaladığımdan sadece dört site tanıtabildim. Önümüzdeki aydan itibaren sekiz site gibi bir standart tutturmaya çalışacağım. Bu arada, lütfen istek ve eleştirilerinizi bana iletmeyi unutmayın (webportal@cipil.com). WebPortal kesinlikle sizin istekleriniz doğrultusunda gelişecek. Görüşmek üzere!

TOP 10

1. **The Adrenalin Vault**
   www.avault.com
2. **Games Domain**
   www.gamesdomain.com
3. **CNET Game Center**
   www.gamecenter.com
4. **GAME Pro Türkiye**
   www.gamepro.com.tr
5. **TR Gamer**
   www.trgamer.com
6. **Console Domain**
   www.consoledomain.com
7. **Game Zone**
   www.gamezone.com
8. **Game Spot UK**
   www.gamespot.co.uk
9. **Gamers' Republic**
   www.gamersrepublic.com
10. **Oyun Sitesi**
    www.oyunsitesi.gen.tr

DENİZ OKTAR
deniz@gamepro.com.tr

Bir Server Gitti Yenisi Geldi...

Bir ay daha geldi, geçti (ben söylemesem siz farkında değilsiniz. Ooo uyumayın). Moralim çok bozuk. Eski HZ clanından ve şu anda bizim clanımız SW'den Hunter'ın babası vefaat etmiş. Başları sağ olsun. Hepimiz çok üzgünüz. (clan olarak)

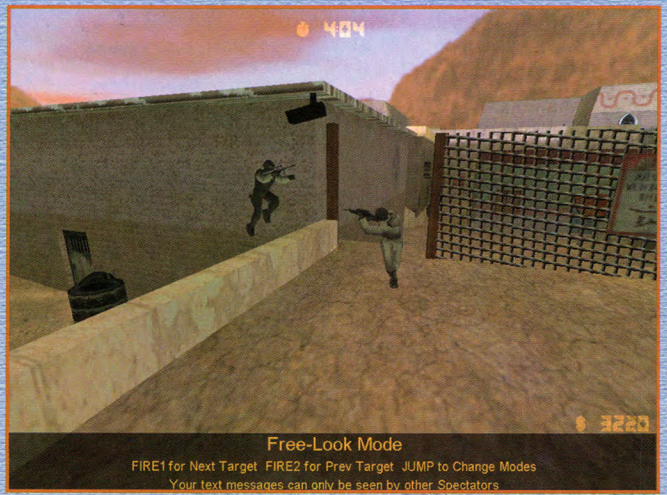
Bir ay boyunca neler olduğundan başlayayım yazmaya. Okullar açıldı, ders yoğunluğu yüzünden Internet'e daha az girer, daha az oyun oynar oldum. Yeni bir Counter-Strike sunucusu açıldı, Medic ne yazık ki kapandı.

Geçen ayki yazımda unuttuğum bir nokta vardı. Aslında unutmak değil ama yeterince üzerinde durmamışım, küfür konusu. Server'larda, özellikle SNN'de gittikçe oyuncuların kalitesi düşüyor ve küfür çoğalıyor. Eskiden kaliteli oynanırdı bu oyun. Artık mahalle maçına döndü. Lütfen arkadaşlar biraz daha saygılı olalım diyecem ama o küfür edenler zaten okumuyordur burayı. :)

Ve üzücü haber, Medic Oyun sunucularının Counter-Strike bölümü kapandı. Hem de tam insanlar oynayacak yer bulamazken, bir server'ın kapanması açıkta kalan oyuncuların sayısını katladı.

Bu konuda Medic yetkilisi TnT ile bir röportaj yaptım. TnT server'ı kapamadan önce Medic den ayrılma kararı almıştı. (dersler yüzünden) ve Hazirana kadar Internet'e girmeyecekti.

Medic hakkında kısa bir yorum yapayım: Medic CS sunucusu, özellikle CS bölümü çook profesyönel değildi. Bunu kendileri de söylüyordu, biz amatör bir sunucuyuz diye. Ve bence amatörlük gurur duyulması gereken bir kavramdır. Medic CS'nin Admini TnT , Benim gibi bir öğrenciydi ve lise 3 e gidiyor. Birkaç arkadaşın bir arada, eğlenmek için kurduğu bu güzel server, samimiyeti nedeniyle kısa zamanda birçok oyuncunun yeni mekanı oldu. Gerçi bunun üzerine, Sanane inc. serverlarında Medic isminin yazılmasını engelledi. Forumlarda Medic yazanların msg larını ve account kapatma gibi çocukça yöntemlere girişti ama, buna rağmen Medic sunucusunda veya forumlarında hiçbir zaman msg engelleme veya silinme olmadı. Hatta medic çalışanlarına küfür edenler bile olsa, kimsenin özgürlüğünü kısıtlamadılar.



İşte böyle, rahat ve özgür bir ortamda bize CS oynama imkanı tanıyan sunucu ne yazık ki kapandı. Kapanmasının arkasındaki sebepler ise çok önemli değil.

TnT ile kısa bir konuşma.

Merhaba TnT
-Merhaba
Geçmiş olsun.
-Sağol, varol
Bize serverın kapanması hakkında neler söyleyebilirsin.
Imm. Aslında söylenecek çok şey yok. Server kapanmadan önce full kapasite de çalışıyordu. Birçok arkadaşımız ile birlikte güzel bir ortamımız vardı. Friendly fire açık olan sunucularımız bulunuyordu. Makinelerimiz full kapasitede idi. Daha fazla server açamıyorduk. Oyuncular için elimizden gelenin en fazlasını sunduk.

Medicgs, birkaç arkadaşın kurduğu güzel bir serverdı. Kuruculardan tartar ve öküz, Star Craft serverı olarak başlattılar medicgs i. Kendi aralarında oynuyorlardı ilk başta. Fakat günlerden birgün Bir Star Craft turnuvası Snn de düzenlenecek iken, Snn nin ilgisizliği sonucunda Medicgs de düzenlendi ve böylece server duyulmuş oldu. Bu sırada ilk makinemiz 166 mmx idi. :)

Daha sonra, Counter-Strike serverı açılmak istendi ve benden yardım talep ettiler. Ben de bu şekilde Medicgs ailesine katıldım. böylece medicgs de counter-strike başlamış oldu. Güzel anılar ve oyunların sonunda. (aynı zamanda kavgalar) kapanma zamanı geldi çattı. İleride daha iyi bir proje ile karşınıza çıkmayı düşünüyoruz.

Teşekkür ederiz TnT.

Biri biter, biri başlar. Biri ölür, biri doğar. Doğanın kanunudur bu. Yeni bir Counter-Strike serverının açıldığından bahsetmek istiyorum. Pozitif.net. Pozitif.net Counter-Strike ve Irc admin i yako ile konuşmamız aşağıda. Bu server henüz Bursa-istanbul arasındaki bağlantı fiber optik e geçmediği için tam performansında çalışamıyor ve LAG problemleri var. Yakın zamanda düzeltileceği söyleniyor. Her ne olursa olsun, çok iyi bir iş yaptılar. Zaten kendileri de insanların Counter-Strike oynayacak yer bulamadıkları için serverı kurduklarını söylüyor.

Sizi tanıyalım

Adım Yakup SAYIN. Pozitif.NET isimli bir Servis Saglayıcı da Sistem Yoneticisi olarak calışıyorum.

Şirketinizi tanıyalım

"Pozitif Internet" sloganıyla Bursa'dan yola çıkan firmamız, tüm Türkiye çapında en iyi hizmeti vermek için çaba sarfetmektedir. Şu an tüm bölgelerde ortalama 3 adet (0822) telefon numarası ve sanal pop numaramız ile verdiğimiz 1/4 oranındaki dial-up hizmeti dışında, ücretsiz ve kurumsal hizmetlerimiz ile sektöre yeni bir soluk getirdiğimiz inancındayım. (www.pozitif.net.tr)

Kurumsal olarak verdiğimiz web hosting/design , sanal server ve e-commerce hizmetleri dışında tamamen ücretsiz olarak verdiğimiz Web-Mail, IRC, NewsGroup, Ekart, İlan Tahtası, , Trivia (SoruCevap), Quake2-3 ve CS oyunlarını oynayabileceğiniz oyun sunucularımızla Türk internet kullanıcılarına yeni bir persfektif sunmak amacındayız.

Server'ınızı tanıyalım

Buyrun tanışın. Server-Deniz, Deniz-Server. tanıştınız mı :) Şaka bi yana tek basına 4mbıt band genişliği, çok işlemcili platformuyla tam anlamıyla eksizlik denilebilecek nitelikte sunuculara sahip olduğumuzu gururla söyleyebilirim. Kablolu internet hizmetinden faydalanılarak evden yapılan servering firmalarıyla karıştırılmamak ıcın konumu belirtmek istedim

Fikir nereden çıktı?

Fikir hep vardı. MP-Gaming (MultıPlayer Gaming) ülkemizde her geçen gün daha fazla insanı etrafında topluyor. Önceleri Quake2-3 sunucuları ile oyun severlere hizmet verdik . Ama CS çıktığından beri de hep içimizde bir şeyler kıpırdıyordu. En sonunda dayanamadık ve işte karsınıza 2 sunucu ile birden çıktık. Bakarsınız yarın 2 sunucu daha acarız, ya da CS v1.0 ı bekleriz. Bu tamamen oyun severlerın talebine ve ilgisine bağlı.

Daha önce CS oynarmıydınız?

Tabi ki. Hala oynuyorum ama asla bi iddiam olmadı:)) Pek iyi oynayabildiğimi söyleyemem. Ama, işte CS nin de farkı bu, takım ruhu.

Bir internet cafede Beta5 ile tanışmamla başladı zaten herşey. Beta 6.2 den beri de serverın kurma kaygısı hasıl oldu uzerimize. Nasıp Beta 7.1 e imiş.:)

Ekipte kimler var?

Firmamızın IT laboratuarında oyun sunucuları üzerinde çalışan kadro deşifre edilmek istemiyor ve onların bu isteğini haklı buluyorum. Fakat bu CS sunucularının açılmasında goz ardı edemeyeceğim 2 kişi var. Ercii ve Jander. ikisine de yürekten teşekkür ediyorum. Tabii şirketimizin altyapı sorumlularına da bu imkanı bize sundukları için teşekkür ediyorum.

Hani bana teşekkür. Aaaa o kadar oynuyoruz.

Neyse, amaç neydi?

Amaç daha önce de belirttiğim gibi "Pozitif Internet". Tüm ücretsiz hizmet veren sunucularımızda olduğu gibi GamingZone sunucularımızda da amacımız oyun severlere yeni pencereler açmak, farklı bir şeyler yaşatmak. Sunucularımızda admin rezervasyonu olmadığı gibi tamamen demokratik self yonetim sayesinde rahat edebiliyolar. Yakında getireceğimiz kayıtlı kullanıcı sistemi ise yine tamamen ücretsiz olmakla birlikte sadece üye olanları sunuculara kabul etmemizi sağlayacak böylece kullanıcılar arasındaki samimiyet ve seviyeyi koruyabileceğimiz inancındayım.

Şu anki durum nasıl?

İşin aslını söylemek gerekirse, ilk etapta bu kadar ilgi beklemiyorduk. Çünkkü sessiz sakin bir şekilde açılmak ve sukunet içinde hatalarımızı kapatmak niyetindeydik. Oysa daha açıldığımız gün 2 sunucumuz da full çekmeye başladı. Ne diyebilirim. Acilen yenileri açılacaktır, emin olabilirsiniz.

Performans nasıl?

Performansımız sanırım ilk etap için yeterli ve öngördüğümüz sonuçları veriyor. Fakat Gaming Zone a bağlanan oyuncuların bazıları, kendi yavaşlıkları yüzünden diğer oyuncularında ping ortalamasını artırıyor. Bu da genelin oyundan alacağı zevki etkiliyor.

Tabii bununla ilgili çalışmalarımız da var. Suni bir lag yaratmak düşüncesinde asla olmadık. Ve kendi müşterilerimizin dışındaki oyun severlerin de ücretsiz hizmetlerinden eşit derecede yararlanabilmesi için çalışmalarımıza ara vermeden devam edeceğiz.

Sunucularda şu an için bir lag problemi gerçekten var. Acaba kendi isp'm den mi kaynaklanıyor diye pozitif.net den de bağlandım fakat, sonuç hep aynı. Bu sorunu serverın yeni olmasına ve bursa-istanbul hattına bağlıyorum. Umarım yakın zamanda düzelir peki i- lerideki fikirleriniz neler?.

İlk etapta şu anki durumumuzu daha da iyileştirmek için çalışıyoruz. Tabıı CS v1.0 ı dört gözle bekliyoruz. Diablo II için de bir şeyler düşünüyoruz. Umarız başarılı oluruz.

Pozitif.Net erişim paketleri nerden bulunur....

Türkiye'nin çeşitli bölgelerinde, ana bayilik sistemi çerçevesinde satış kanallarımız mevcut.

Bu röportaj için teşekkür ederiz. İyi çalışmalar

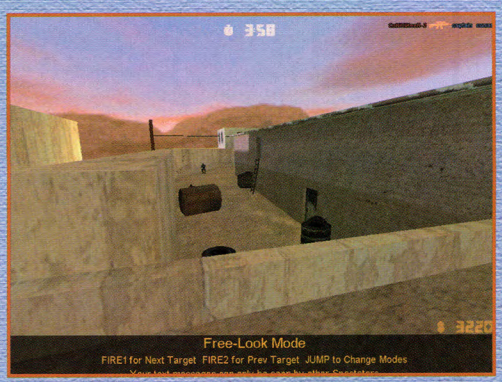
İşte Pozitif.net Counter-Strike server adresleri:

oyun.pozitif.net:27015
oyun.pozitif.net:27025
oyun.pozitif.net:27035
oyun.pozitif.net:27045

Fark ettiniz mi? Arada Counter-Strike 1.0 lafı geçti. Evet doğru yazdık, baskı hatası falan da oluşmadı. Artık beta devri kapanıyor. Counter-Strike Beta 8 denen bir şey olmayacak. Counter-Strike 1.0 geliyor. Ve hoş geliyor. (bak postacı geliyor, selam veriyor. Lay lay lom)

Counter-Strike 1'de tabi ki yeni silahlar ve birçok yenilik bulunacak. Şimdiden neler olacağını kestirmek biraz zor. Sabırsızlıkla bekliyoruz. Unutmadan, Counter-Strike 1 şu anki gibi bedava (beleş) olacak. Ve Half-Life'ın yeni patch'inin (yama) içinde gelecek.

Renkli logoları hatırlıyorsunuz değil mi? Artık renkli logoları yapmak çok daha kolay. Bunun için bazı yardımcı programlar çıktı. Artık günlük güncellenen *www.counter-strike.gen.tr* adresinden gerekli bilgileri edinebilirsiniz.

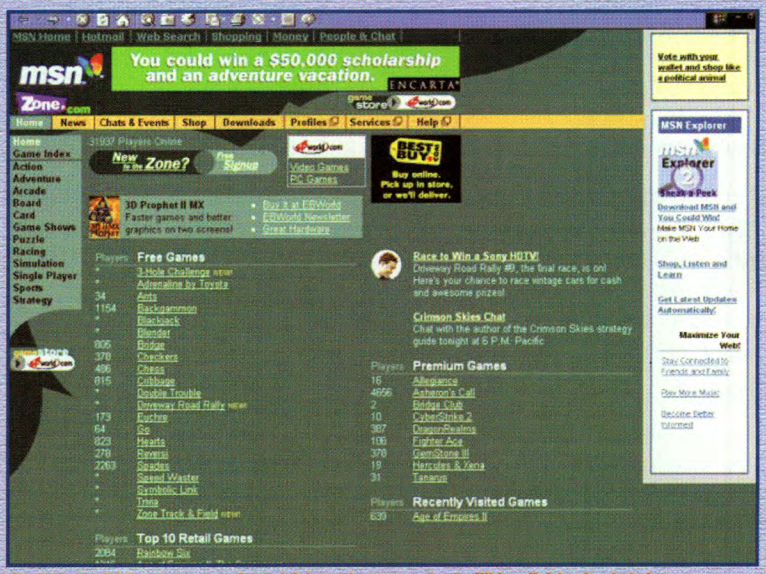


Arkadaşlar. Sizinle çook güzel günlerimiz oldu (üç aydan 90 gün eder). Beraber güldük beraber ağladık. (Abarttım ha) Artık ayrılma zamanı geldi çattı. 3 aylık GamePro maceramdan sonra, Hızlı başlayan okul dönemi ve Lise 2 FM'nin tokatıyla (yoo ne baba dayağı? Nerden çıktı o :))(Yoo, Ne kovulması? Nerden çıktı o :)) ayrılma kararı verdim. Sanırım mail adresim bir müddet açık kalır. Hakkınızı helal edin. Üüüü...

SARP ERDAĞ
serdag@gamepro.com.tr

MSN Gaming Zone'da Eğlenceli Saatler...

Herkese bir kez daha online gaming köşesinden merhaba. Bu ay köşemde ele almak istediğim konu geçen aylardakinden biraz farklı olacak... Çünkü bu ay sizlere tanıtmak istediğim başlı başına ve koskosa bir online gaming dünyası var. Nedir mi bu ayrı dünya? Sabırsızlanın çünkü Microsoft'un yüzlerce oyun destekli, uluslararası oyun sunucularına giriyoruz!



Gördüğünüz gibi Zone'un ana sayfası çok iyi tasarlanmış ve tüm özellikler elinizin altında bulunuyor.

Nedir MSN Gaming Zone?

Şimdi açın bilgisayarınızı, netTV'nizi, laptopunuzu vs. ve browser'ınıza *www.zone.com* adresini girin. Ve arkanıza rastlanın, rahatlayın, gözlerinizi kapatın... Yok yok saçmaladım, gözlerinizi kapatmayın, çünkü yazıyı okuyamazsınız sonra... (aman da aman espirik ne yaparmışım)

Zone öncelikle çok büyük ve ücretsiz bir oyun sunucuları topluluğu... Günde 1 milyonu aşkın ziyaretçisi, sürekli olarak online, ortalama 50.000 oyuncusu ile büyük bir topluluk. Peki neler gerekiyor Zone'da oyun oynamak için?

1. Tabii ki herşeyden önce dandik de olsa bir Internet bağlantısına ihtiyacınız var.
2. MSN Gaming Zone oyuncu kaydı.
3. Zaman, hırs, adrenalin.

Zone'un bünyesinde bulundurduğu ve destek sağlandığı birçok oyun var. Bu oyunlardan birçoğu günümüzün teknolojisi ile üretilmiş gerçek oyunlar. Diğerleri ise basit, tavla, satranç, briç vs. gibi oyunlar. Bakmayın basit dediğime, Zone'da bu tür klasik oyunları oynayan oyuncu topluluğu gerçek ve büyük oyunları oynayanlardan daha fazla! Neden? Çünkü bir tavla atmak için ekstradan bir programa, ya da özel donanıma sahip olmanız gerekmiyor. Buradan her yaşta kişi, dünyanın her yerinden, tavla gibi bir oyunu zahmetsizce, hızlıca ve sorunsuz oynayabiliyor. Tek yapılması gereken Zone'a kaydolmak ve gerekli birkaç küçük programı bilgisayarınıza download etmek.

Zone'a nasıl kaydolunur?

Çok basit! Zone.com'a girin... Eğer İngilizceniz varsa free signup, register gibisinden yazılarla başınızın çaresine bakarsınız zaten. *http://www.zone.com/secure/signup.asp* adresinden kendizine özel bir kullanıcı adı ve şifre belirliyorsunuz. Kayıtlı yüzbinlerce oyuncusu olduğundan her girdiğniiz şifre kullanıcı adı kabul olmayabilir. Ben ilk nick kaydımda oldukça zorlanmıştım hatta... Calavera giriyorum, olmuyor, Calavera2 giriyorum olmuyor! En sonunda Calavera_2x45 gibi abuk ve saçma sapan bir nick kaydı yapabildim. Neyse bu işlemler tamamlandıktan sonra da email adresinizi giriyorsunuz ve bilgisayarınıza download etmeniz gereken yaklaşık 500 Kb'lık bir dosya önünüze geliyor. Onu da indirdikten ve install ettikten sonra artık oynamaya hazırsınız! Bu basit program aslında Icq gibi birşey. Zone'a kayıtlı arkadaşlarınızı listenize alıyorsunuz ve onlar online mı değil mi görebiliyor ve böylece oyun oynamak isteyip istemediklerini sorabiliyorsunuz. Bu program her Windows açılışında taskbar'a yerleşiyor ve oyun oynamak istedğinizde tıklayıp hemen oyunlara dalabiliyorsunuz. Çok kolay ve kullanışlı yani.

Zone'da retail yani full CD oyunlarından en çok oynan oyun Microsoft'un Age of Empires II: Conquerors'u. AoK'u, Rainbow Six, Rogue Spear, MechWarrior III, Quake2 ve Jedi Knight gibi oyunlar takip ediyor. Tabii ki söylememe gerek yok ama ben gene de anlatayım, bu oyunları oynamak için CD'sine sahip olmanız gerekiyor. Gerçi demo versiyonları için de ayrı sunucular var ama demo bir oyunun multiplayer'ı sizi ne kadar açar onu bilmem.

Mesela canınız Conquerors kasmak istedi... Gidiyorsunuz bu oyunun ana sayfasına, oyunu oynamak için gerekli bazı programlar (yama gibi) size bir liste şeklinde sunuluyor ve siz bu şekilde gerekli dosyaları bilgisayarınıza yüklüyorsunuz. Her oyun için hazırlanmış özel chat odaları var. Bu odalarda kendinize oyun oynayacak birilerini bukup onların "host" olduğu bir oyuna katılıyorsunuz veya kendiniz bir oyun açıp başkalarının sizin oyununuza girmesini bekliyorsunuz. Bu host olayı çok güzel olmuş. Bir de şifre koyma özelliği eklemişler. Bu da tanıdık arkadaşlarla falan oynamak için ve başkalarını oyununuza almamak için birebir. Mesela klan maçlarında çok işe yarıyor!

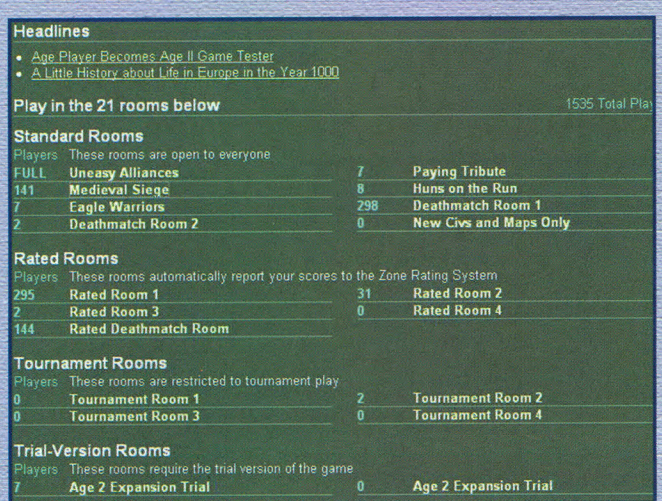
O kadar övdüm şu Zone'u... Peki nasıl? Hızlı mı bari?

Güzel soru, tebrik ediyorum kendimi. Valla Zone hızlı, hızlı olmasına ama! Bir sorun var. Zone bir yurtdışı sunucu topluluğu ve bunun da bazı dezavantajları var. Aslında eğer satranç, pişti, tavla falan oynayacaksanız hiç sorun yok. Zaten bu tür oyunlarda karşılıklı bilgi alışverişi çok az ve lag, ping sorunu yok. Diğer oyunları oynamak istiyorsanız haliyle en azından sağlam bir 56K modeminiz ve temiz hatlı bir servis sağlayıcınız varsa rahatsınız demektir. Kablo modem sahibiyseniz daha da şanslısınız.

Zone'da oyunların oynanma ve bağlantı tarzı normal TCP/IP bağlantılarından farklı değil aslında. Yani oyun oynarken çoğu oyun için Türkiye'deki sunucularda olduğu gibi ayrı bir dedicated server'a bağlanmıyorsunuz. Bunun yerine çoğu multiplayer destekli oyunda olduğu gibi karşılıklı IP bağlantısı gerçekleşiyor. Bu da demek oluyor ki yurtdışından birilerine kaşı oynayacaksanız oyununuz kat kat yavaş oluyor! Yani mesela Midtown Madness oynamaya kalkıştınız diyelim, yurtdışından biriyle oynayacaksanız pinginiz bir anda 1200'lere fırlıyor! Ama Türkiye'den birileriyle oynayacaksanız sorun yok, ping'ler genelde 200 civarı oluyor. Dediğim gibi, bu bağlantı hızı farklılıkları tamamen hatlara ve mesafeye bağlı, Zone'un altyapısı ile alakası yok yani. Zaten Zone'un yaptığı tek şey dünyanın heryerinden oyuncuları belli bir çatı altında toplamak. Hem bütün servisler de ücretsiz.

ZoneFriends adlı program ile online arkadaşlarınızı görebiliyorsunuz!

Gaming Zone'un oyunculara sunduğu bir diğer ayrıcalık da her ay farklı oyunlar için düzenlenen turnuvalar, haber grupları vs. Ayrıca online oyun oynamaya yeni başlayanlar için oyunlar hakkında ipuçları, kısa bilgiler, haberler, download köşeleri ve oyun ile ilgili sitelere bağlantılar da bulunuyor. Ve ayrıca benim en sevdiğim özelliklerden biri de, dünyanın dört bir yanından oyun oynamak için bir araya gelmiş oyuncuların oynayışlarına göre tutulan dinamik istatistik sistemi ve sıralamalar. Bunun şöyle bir güzelliği de var: Ana sayfada "profiles" bölümüne tıkladığınızda şimdiye kadar Zone üzerinden oynadığınız tüm oyunların bir listesini ve nasıl oynadığınızı, kimleri yendiğinizi, genel sıralamada kaçıncı olduğunuzu, puanlarınızı falan hepsini öğrenebiliyorsunuz.



Kolay kullanımı ile Zone'da kendinize ait odalar oluşturabiliyorsunuz.

Bu kadar anlattım da... Hangi oyunları oynayabiliyoruz yani şimdi biz?

Bu da gerekli bir soruydu, kendimi gene tebrik ediyorum. Zone'un desteklediği oyunlar genelde Microsoft yapımı olanlar. Yani bir Madness serisi, Age of Empires, Flight Simulator gibi oyunlar. Ama tabii ki tüm oyun listesi bunlarla sınırlı değil. Ben 04 Ekim 2000 itibariyle Zone oyun indeksine baktığımda desteklenen oyun sayısı 149'du. İşte size bu oyunlardan (yukarıda belirttiklerim hariç) bazıları: Civilization II, Close Combat, Earth 2150, Force Commander, Heroes III, Links LS 2000, Mech Commander, Midtown Madness 2, Motocross Madness 2, Outlaws, Re-Volt, Scrabble, Shogo, X-Wing Alliance, WarCraft II ve dahası....

MSN Zone oldukça geniş içerikli bir site ve hayli ilginizi çekecektir. Eğer beni de ZoneFriends listenize eklemek ve boş bir zamanda birşeyler kapışmak isterseniz işte nickim: CALAVERA_17

HABERLER

Moorhuhn2

Netten beleş download: Bir Alaman firmasının Internet üzerinden freeware olarak dağıttığı bu basit ama eğlenceli oyunu *http://www.wkranz.de/lnk/moorhuhn/cc_mh2.exe* adresinden direk download edebilirsiniz. Dandik oyun ama uzun Diablo veya CS gibi stres yapan oyunlardan sonra rahatlamak için oynayabilirsiniz.

CounterStrike Beta 7.1

Ben yazıyı yazarken CS 7.1 çıkalı yaklaşık 1 hafta olmuştu. Büyük ihtimalle şu anda siz bu satırları okurken yeni versiyonu çıkmış olacaktır. Neler mi var 7.1 de? Pek fazla yenilik yok, yeni silah falan beklemeyin... Basit birkaç bug düzeltilmiş, özel bir headshot ikonu eklenmiş.

Medic CS server'ları kapandı

Nedeni tam olarak bilinmeyerek ve ani bir şekilde kapanan Medic Counter-Strike server'ları hüzün yarattı. Umarız Diablo II ve diğer oyun server'ları da kapanmaz. Bu konuda elimizde olan bilgi şimdilik bununla sınırlı. Yani şappadanak diye kapadılar işte server'ları, biz de birşey bilmiyoruz işte kardeşim anlayın. Daha fazla bilgi isteyenler "Dipsiz Deniz" buyrun.

Soldier of Fortune Gold

SoF'un gold versiyonu single player olarak hiçbir yenilik içermemesine karşın Raven amcalarımız oyundaki multiplayer eksiklikleri fark etmiş olcaklar ki gold versiyonuna yeni haritalar, yeni karakterler ve en son yamayı ekleyerek oyunu piyasaya süreceklerini haber veriyorlar.

CounterStrike için yeni bir skin paketi

Geçtiğimiz hafta tamamlanan Cobalt adlı yeni skin setinde CS beta 7.1 için birçok değişik eklenti bulunuyor. Bu eklentilerin çoğu silahlarda yapılmış. Örneğin Carbine, USP, Sig 552 ve MP5 gibi birçok silahın dış görünüşünde değişiklik yapılmış. Çok hoş olmuş, kesin download edin derim ben *(http://skins.counterstrikemod.org)*.

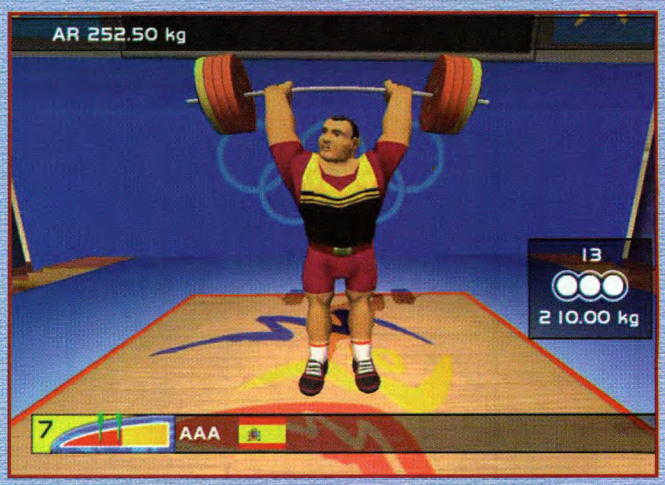
Oğuzhan Özdemir
Üsame İldar Özdemir

3 Bronz 1 Altın

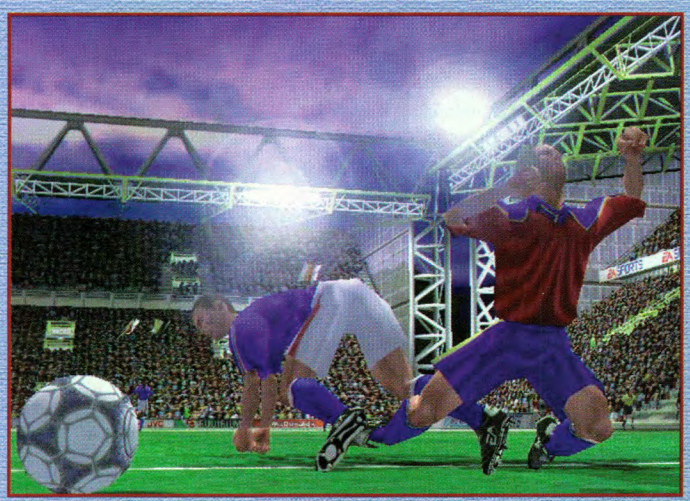
Geçmiş zaman olur ki... Çocukluk günlerimize doğru kısa bir yolculuk sonucu, gözümüzün önünden bir film şeridi gibi geçen anılarımız, kara kalemin ucundan, bu ay sizler için satırlarımıza döküldü.

Olimpiyatlar. İnsanın içindeki spor ruhunu coşturan, Dünya genelinde en yüksek katılımın olması sebebi ile en geniş spor organizasyonu olan Olimpiyatları geride bıraktık. Bizim için pek de parlak bir olimpiyat olduğu söylenemez ama, yine de kazandığımız 3 altın 1 bronz madalya ile züğürt tesellisinde bulunarak "Hiç yoktan iyidir" demekten başka da yapacak bir şeyimiz yok. Olimpiyatlarla ilgili şimdiki hedefimiz ise İstanbul 2008 rüyasının gerçekleşmesi.

Sanal Olimpiyatlar



Gerçek dünya ile ilgili birtakım yorumlarda bulunduktan sonra geçelim sanal dünyaya ve olimpiyatlar ile sanal dünya arasında bağlantıyı kurmaya ve yazıya bir girizgah yapmaya. İşte girizgahın adı: Syndey 2000. Eidos Interactive imzasını taşıyan bu oyun, Olimpiyat heyecanını monitörlerimize taşıyacak gibi görünüyor. Yalnız peşin peşin şunu söylemek lazım ki, oynanabilirliği düşük, yani oynanması zor bir oyun Syndey 2000. Oynanışı, mantığı ile PlayStation için hazırlanmış bir oyun görüntüsü veren oyun, PC'de daha iyi grafiklerle oynanıyor. Akıllara 80'li yılların başında Epyx tarafından çıkarılan Summer Games'i getiren oyun, çeşitli kategorilerde müsabakalar içeriyor. Bunlar 100 metre koşu, 110 metre engelli koşu, cirit atma, gülle atma, yüksek atlama, halter, 100 metre serbest yüzme, 10 metre dalış ve kayak gibi spor dalları oyunda yer alıyor. Oyunun olympic ve arcade olmak üzere iki mod'u bulunuyor.



Ayrıca aynı bilgisayarda 4 kişinin oynayabilmesini sağlayan multiplayer mod da oyunda mevcut. Oynanması zor olan oyunda madalya kazanmak içinse bayağı bir uğraşmanız gerekiyor. Madalyaya giden yolda yapmanız gereken en önemli şey bol bol egzersiz yapmak. Oyuncu seçerken 22 ülkeden değişik kategorilerde seçenekleriniz var. IOC (International Olympic Committee-Uluslararası Olimpiyat Komitesi)'nin hazırlanmasında aktif partner olarak görev aldığı oyunda, müsabakaların düzenlendiği şehirler tamamen gerçek. Oyunun sistem gereksinimleri ise optimistik sayılabilecek bir seviyede: Pentium II 233, 64 MB RAM, 4X CD-ROM, SVGA, 2 MB Ekran kartı, 280 MB disk alanı, ses kartı. İşte bu kadar.

FIFA Geliyoooooooor

Ve sıra geldi her ayki futbol oyunları geyiğine. Her ne kadar köşemizin konusu genelde spor oyunları da olsa, özelde en yoğun olarak işlediğimiz konu futbol oyunları, daha da özelde işlediğimiz konu ise FIFA ve türevleri. Öncelikle oyunun çıkış tarihi kesin olarak 16 Ekim olarak açıklandı. Sıkı durun, şimdi vereceğim haber sizi şaşırtabilir. FIFA 2001'in lansmanı Ekim ayı sonlarına doğru HAGI ile birlikte Türkiye'de yapılacak. Bu haber yazı işlerinde büyük bir yankı buldu. Zaten siz bu yazıyı okumaktayken GamePro ekibi büyük olasılıkla Fifa 2001 için detaylı bir araştırma işine başlamış olacak. Neyse, bu oyunla ilgili daha detaylı bilgileri geçmişini, geleceğini ve günümüzdeki yerini önümüzdeki ay sizlerle bu köşede ele alacağız yine.

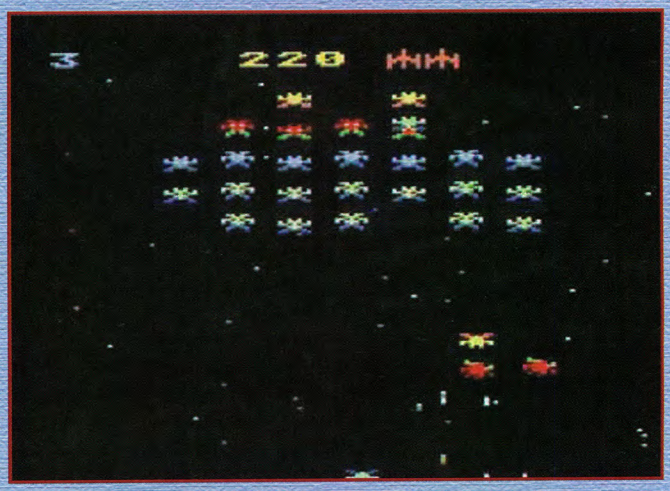
Ufak Bilgi

İsterseniz Şampiyonlar Ligi heyecanını UEFA'nın sitesinden ikiye katlayabilirsiniz. Kuracağınız takımla birlikte siz de büyük bir veritabanı bulunan bu oyuna dahil olun ve hediyeler kazanmaya hazır olun. Büyük ödül; Şampiyonlar Ligi finaline iki bilet.
www.uefagames.com

Zaman su gibi akıp gidiyordu yırtık cebimizden

Çocukluk günlerimin son demleriydi artık. İlkokul bitmiş, ortaokul desen çoktan 2.sınıfa geçilmişti bile. Eve, o sıralarda bizim küçük biraderin ısrarıyla alınan, adını şimdi hatırlayamadığım, aslında hiçbir zaman kimsenin de bilmediği daha da ötesi bilmeye gereksinim duymadığı bir oyun konsolu gelmişti. 256 game In 1.. bilmem ne yazıyordu üzerinde. O zamanlar bilgisayar kavramını bilmiyordum bile desem yeridir. Bi düşünün sene '89 (hey gidi günler), yaş daha 13 falan, ne ilgim olur bilgisayarla. Tabi elimize geçen, o zamana göre teknolojik olan bu alet tüm zamanımızı alıyordu. Kırılan joystiklerin suçu anneye yıkılıyor, yapılmayan ödevlerin faturası ise hep T.E.K'na kesiliyordu. Günler böylece geçip gidiyordu ve içlerinden bazı oyunlar sınav kağıtlarına dalgınlıkla adlarını

kazıtacak kadar işliyordu beynimize. Sabah okula gitmek için bindiğim otobüs koca bir tetris oluyordu, insanların arasındaki boşlukları dolduruyordum çantamdaki kitaplarla. O zamanda bugünkü gibi hep futbol, basketbol, voleybol tarzı spor oyunları dikkatimi çekerdi. Cin Ali'ye taş çıkartacak grafik animasyonlarıyla oynadığımız o oyunları bir de arkadaşlarla ya da



ortanca kardeşle karşılıklı oynama imkanı bulduğumuzda (her zaman aynı anda iki sağlam joystick bulmak zor oluyordu da) gerçekten kendimizden geçiyorduk. Tabi gelişen teknoloji, oyunlara ve konsollara giderek artan merak bizi bir gün bir yerde Commodore denilen o yüce makina ile karşılaştırdı. Sonra gelsin Score Boss'lar gitsin Kick Off'lar. Gerçekten aklımızın bir karış havada olduğu günlermiş, dönüp bakıyorum da. Bir keresinde hiç unutmam öğleden sonraki matematik yazılısına çalışacağımız yerde sabahın sekizinde buluşup sınav saatine kadar Kick Off oynamıştık atari salonunda (şimdilerde oralara İntenet Cafe diyorlar).

Ufak Bilgi

EA Sports, FIFA 2001'in orijinal Web sayfasından verdiği linklerle, oyunun hazırlanma aşamasında geçen çalışmaları .mov formatında yayınlıyor. Siz de bu çalışmaları merak ediyorsanız siteden gidip download edebilirsiniz.
www.easports.com/soccer.html

80 Günde Devr-i Âlem

Dergide yorucu bir öğleden sonrasıydı. Elinde 3.5" lik dededen kalma disketle çıkagelen Ersin, içinde değişik konsolların emülatörleri olduğunu iddia ettiği disketi bilgisayarımın flopy'sine bütün karşı koymalarıma rağmen zorla sokarak ve Alp'in küçümsenemeyecek yardımını da yanına alarak masama kuruldu. Eskiden beri gıcık oluyordum makinama öyle abuk sabuk emülatörlerin yüklenmesine. Ne de olsa Dreamcast'imiz var kardeşim. Emülatörle ne işim olur benim. Hem emülatör deyince Hasan Başaran geliyor aklıma. Neyse bu arada bir anlık boşluğundan yararlanarak Alp'in elinden klavyeyi zorla alan Fırat, Furkan'ın da sandalyeyi Alp'in altından başarılı bir operasyonla çekmesi sonucunda makinama kuruldu. 350'nin üzerinde Amiga ve Commodore oyununun gözlerimin önüne serilmesiyle başıma gelen aklım, yerinden oynayacaktı az kala. River Raid'den Tom Boy'a, adı sanı belli olmayan iki boyutlu Cin Ali futboluna kadar bütün oyunlar oradaydı. İlk tenis oyunum, ilk basketbol, voleybol. Kick Off, Microprose Soccer aklınıza daha ne geliyorsa. Bir anda yine o eski dersleri astığımız günlere dönmedim desem yalan olur. Kırdığım joystikler, üzerine bilmem kaç kere farklı oyunlar yazdırdığım kasetler. Hepsi bir film şeridi gibi geçti gözümün önünden. Sonra iteledim Fırat'ı masanın altına, Alp'e yumuşak bir kafa darbesi, Furkan'a da bi espri yaptım, iptal oldu zaten o anda. Artık bütün oyunları saatlerce oynayabilirdim. Ne jeton bitti derdi vardı ne de hakkın bitti olayı. Sonra Fırat son bir gayretle çıktı masanın altından. Gözünün üzerindeki morlukla böğüren Alp'in eline bastı ve yanımdaki sandalyeyi kaptı. "Bak bi sonraki el sıra benim" dedi kararlı bir sesle. Bunun arkasından hemen bir kıvılcım çakıverdi beynimde. Bizim ortanca şimdi Ankara'daydı ve onunla maç yapamayacağımıza göre bana rahatlıkla yenebileceğim bir rakip lazımdı. "Gel dedim, kardeş kardeş oynayalım". Birbiri ardına yaptığımız maçlarda ben galip geldikçe o köpürüyor, köpürdükçe daha çok yeniliyordu. Allah'ım bu ne büyük bir zevk. Yenilen pehlivan durumuna düşen Fırat, doymadığı güreşlerin sonuncusunda elleri birbirine girmiş bir halde masadan kalmak zorunda kaldı. Alp'in çığlıklarını duyamayacak kadar kendimi kaptırdığım oyunun başından, MY'nin "Köşe ne oldu? Hemen Kadir'le sayfaya al" uyarısıyla kalkabildim Ne de olsa daha Kadir'e bir saat kadar yalvarmak var işin ucunda. İşte böyle geliyordu bu ayki köşe yazısının sonu. Ama Ozi anlıyordu ki ne Dreamcast ne PS2 hiçbiri unuttura-maycaktı o güzelim arcade makinalarını, Commodore'u ve Amiga'yı.

Dergide yorgun geçen bir günün ardından yaşanan "Ölm önce ben oynıycam" yarışması.

AHMET "deli-prof" USTA
gametech@gamepro.com.tr

İlk Adımlar ve RTS'lerin Arkasında Yatanlar

Merhabalar arkadaşlar. Yeni bir köşe yazımızda, yine beraberiz işte. Geçtiğimiz ay içerisinde oyun dünyasını ilgilendiren güzel bir gelişme oldu. Discreet firması sadece oyun geliştiricilere yönelik olarak, 3D Studio Max'in özel bir versiyonu olan gMax'i tanıttı.

Biraz bahsedecek olursak; gMax, oyun üreticilerinin oyunları çeşitli eklentiler ile destekleyecekleri ve bizlere, yani son kullanıcılara mod ya da benzeri geliştirmeler yapmamıza imkan sağlayacak şekilde ücretsiz olarak dağıtacakları bir program. Evet yanlış duymadınız, neredeyse 3D Studio Max'in tüm özelliklerine sahip ve bizlere ücretsiz dağıtılacak. Beklentimiz olan tek şey ise, büyük oyun geliştiricilerin bu programın API'sini lisanslayıp kendi oyunları için eklentiler yazmaları. Böylece artık birkaç farklı programı kullanmayı öğrenip bir mod geliştirmek için debelenmektense, açacağız gMax programını ve derhal kendi oyun eklentilerimizi oluşturmaya başlayabileceğiz. Quake3 Arena için şu anda özel bir tanıtım eklentisi hazırlanıyormuş; çok yakında bu programı bilgisayarlarımızda deniyor olacağız inşallah. Heyecanla bekliyoruz. İleride bu konu ile alakalı daha detaylı bilgiler vereceğim sizlere.

Geçtiğimiz ay FPS tarzı oyunların genel teknolojik yapısını incelediğimiz dizimizi bitirdik. Bu ay sizlerle RTS tarzı oyunların arkasında yatan teknolojileri incelemeye başlayacağız. Sizler de göreceksiniz, tüm oyunların temelinde yatan mantık basit şekli ile aynıdır. Tür fark etmez, FPS, RTS, Simülasyon ya da herneyse...

RTS tarzı oyunlar günümüzde teknolojinin gelişmesi ile birlikte iki gruba ayrıldılar. Bunlardan ilki bildiğimiz gibi klasik eski RTS'ler, Warcraft ya da Command & Conquer gibi. Bir diğer yeni grup starteji ise tümü ile 3D teknolojisini kullanan, her açıdan bize bakış imkanı sağlayan 3D RTS'ler.

RTS tarzı oyunlar günümüzde teknolojinin gelişmesi ile birlikte iki gruba ayrıldılar. Bunlardan ilki bildiğimiz gibi klasik eski RTS'ler, Warcraft ya da Command & Conquer gibi. Bir diğer yeni grup starteji ise tümü ile 3D teknolojisini kullanan, her açıdan bize bakış imkanı sağlayan 3D RTS'ler. Biz öncelikle eskileri bir yad edelim. Şunu da söylemeden geçemeyeceğim; eski tarz RTS'ler mevcut 3D teknolojisini kullananlara göre bence çok daha güzeller... :)

Eğer Warcraft ya da C&C oynadıysanız bilirsiniz: Temel birkaç bina ile işe başlarsınız, sonrasında üretim ve kaynaklar gittikçe artar, dolayısı ile askerler ve araçlar, birimler ve üniteler de artar. Kimi üretimleri yapabilmek için belli başlı bazı binalara ya da teknolojilere ihtiyaç duyarsınız. Bir RTS oyununda en önemli nokta işin kağıt üstündeki plan dengesini iyi kurabilmekten geçer. Karşılıklı olarak mücadele içerisin girecek olan güçlerin kuvvet dengeleri iyi kurulmuş olmalıdır. Birbirini takip edecek üretim proseslerindeki basamaklar mantıklı, ele avuca gelir planlanmış olmalıdır. Bu dediklerime en iyi örneği bu gün sadece Age Of Empires serisinin verebildiğini düşünüyorum (gerçi biraz abartmışlar ama olsun.). Diğer oyunlar da fena değiller ama bunun kadar başarılı değiller maalesef.

Her zaman, (hangi tür için olursa olsun) kağıt üstündeki plan işlemleri bittiğinde, sıradaki iş birliklerin yani askerlerin, araçların ve binaların 3 boyutlu modellerinin oluşturulmasıdır. Burada insanın aklına şu soru takılıyor; "Madem tepeden görünüşlü, 2 boyutlu bir oyun yapıyoruz, neden 3 boyutlu modeller kullanacağız?" Gayet mantıklı bir soru. İşte cevabı: Eğer 3 boyutlu modelleri oluşturmassak, ekranda görünecek her nesne için en azından 4 farklı bakış yönünden el çizimleri yapmak gerekecektir. Hareket eden araçlar yönelme manevralarında bulundukça oyuncunun bakış açısı değişir. Eğer bir oyunda her iki tarafın da toplam 20'şer birimi olsa (gerçekte 100'lere varabiliyor), 40 nesne için en azından 160 adet el çizimi gerekir ki bunu doğru ve gözü rahatsız etmeyecek şekilde başarmaktansa, nesneleri 3 boyutlu modelleyip sonrasında belli bakış açılarından render etmek çok daha kolay olur. Ayrıca binaların ve araçların kimi hareketleri (havalandırma vantilatörleri, tekerleklerin dönmesi vs.) gibi hareketler de kolaylıkla hazırlanabilir. Dahası çizim zorluklarından dolayı dört yön ile değil, sınırsız yönde render yapabileceğiniz, istediğiniz bakış açılarını yakalayabileceğiniz bir imkana sahip olursunuz. Hataları anında düzeltebilirsiniz, oysa el çizimlerinde hatlar için sil baştan yapmak gerekir.

Bir starateji oyununda en önemli noktalardan biri, hazırlamış olduğunuz modellerin ne kadar gerçekçi olduklarıdır. StarCraft'ı ele alalım; oyunun tüm mentalitesine uygun bir şekilde birimlerin teknolojik arkaplanlarını nasıl yansıttıkları, ırkların yaşam felsefesi ile uyumlu görünmeleri için hareketlerine varana dek en ince ayrıntının bile nasıl dikkatlice hazırlandığını göz önünde bulundurun. İnanın bana eğer oynadığınız bir oyuna teknik bakış açısı ile bakacak olursanız bu size çok şey kazandıracaktır.

Elbette sadece birimleri ve binaları modelleyip, gerekli açılardan render etmek yeterli değildir. Bu birimlerin (genelde savaş araçları) oyun içerisinde vurulmaları, patlamaları, ateşli silahlar ile ateş etmeleri gibi bir takım olayları da oyuncuya gösterebilecek ek grafiklere ihtiyacımız olacaktır.

Oyun tasarımcılarının her birim için gerek silah ateşlenmesi, gerekse vurulup patlama sahnelerini göz önüne alıp bunlar içinde ek çizimler yapmaları gerekir. Bu çizimler 3D olabileceği gibi kimi zaman 2D olarak da tasaralanabilirler. Bazen bir patlama efekti araçtan ya da binadan bağımsız olarak kullanılabilir. Bunun anlamı; bir patlama efekti için kullandığınız çizimleri farklı binalara uygulayabilirsiniz. Elbette her patlama için aynı çizimleri de kullanmak mümkündür ama bu oyunun gerçekçi görünümünü azaltır. Bu yüzden ekranda görünen her nesne için ayrı ayrı tasarımlar ve efektler yapmak yorucu olmasına rağmen oyuna çok büyük renk getirecektir.

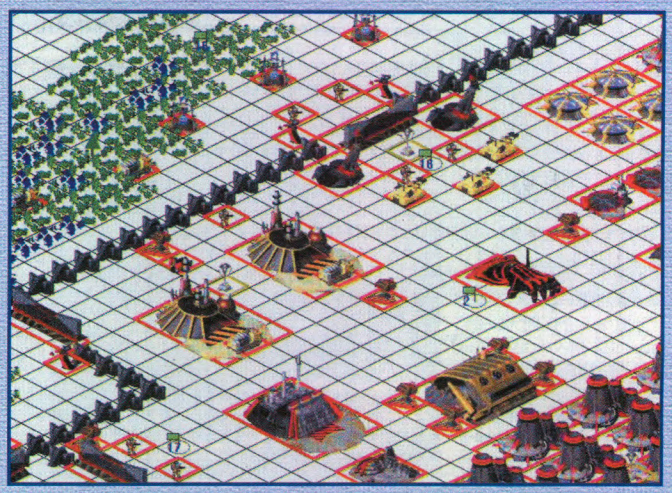
Atlamadan belirtmek lazım ki böyle bir oyunda hiçbir çizim durağan değildir. Genelde her birimin hareketleri saniyede en az 15 kare hıza sahip ufak videocuklardır (tabi ki avi değiller, kendi özel data formatında olurlar).

Bildiğiniz gibi bilgisayarlarda henüz köşeli sınırlamaların dışında çizimler yapamıyoruz. Şimdi bu ne demek diyeceksiniz? Herhangi bir resim editörü ya da çizim programında yaptığınız işlemin çalışma alanı her zaman 230x240 gibi piksel cinsinden bir büyüklüğe sahip dikdörtgendir. Monitör ve ekran kartının özelliklerini göz önüne alındığında bu tarz çözünürlüklere bir de renk derinliği eklenir, 16 bit, 24 bit gibi. İşte bir grafiği öncelikle boyutu sonrasında renk derinliği ile ele alırız. Renk derinliği arttıkça hafızda kaplayacağı alanda artar ama sonuçta gerçeğe ve inandırıcılığa o denli yakın görüntüler elde edersiniz. Bu yüzden bir RTS oyununda (aslında her oyun için geçerli, FPS tarzı oyunlarda da texture için kullanıyoruz nasıl olsa...) renk derinliği ekrandaki nesnelerin ve bilgisayarın gücü göz önüne alınarak yapılmalıdır. Kimse RTS bir oyunu ağır çekim mermi hareketlerini seyreder gibi oynamak istemez. Dolayısı ile aslında kolay gibi görünen bu modelleme ve resimleme işleri siz çalışmaya başladığınızda en baştan dikkatlice üzerinde titremeniz gereken noktalardır. Tüm birimleri ve çizimleri 24 bit yapıp, oyunun en güçlü makinada bile süründüğünü gördüğünüz zaman geri dönmek için çok geç olabilir.

Tüm çizimler köşelidir dedik. Öyleyse o birimler, çeşitli patlamalar nasıl oluyor da haritanın üzerinde dikdörtgensel bölgeler kaplamıyorlar? Öyle ya, bir tank giderken sadece zemini tankın sınırları kapatmakta, o araç hiç de öyle dikdörtgenle filan çevrilmiş değil. İşte bu noktada çoğumuzun bildiği transparent gif'leri size örnek vereceğim. Internet üzerinde mutlaka karşılaşmışsınızdır. Bazı çizimler zeminin üzerinde oldukları halde zemin rengini alanlı bir biçimde kapatmazlar. Sadece kendi sınırları altında kalan alan görünmezdir. Sadece RTS'lerde değil, birçok oyunda bu teknik kullanılır. Maskeleme denilen bu teknikte maskeleme için temel bir renk seçersiniz. Genelde bu rengin maskeleme dışında hiçbir yerde kullanılmaması gerekir ki bunu yapmak çok kolay. O rengin tonunu, insan gözünün fark etmeyeceği kadar, çok hafif değiştirirsiniz. İşte bu maskeleme rengi oyunun motoru tarafından algılanıp o renge sahip alanlar ekrana çizilmezler. Böylece üstüne bindirildikleri çizimlerin o bölümleri de kapanmamış olur.

Evet birimlerimizi ürettik, patlama ve ateş efektlerini hazırladık. Herşey gayet uyumlu bir biçimde şeffaf asetatlara çizilmişçesine üst üste konulabiliyor. Maskeleme ile asetat etkisini elde ediyoruz zaten. (Asetat, şu tepegözlerde sunum yapmak için kullanılan şeffaf kağıtlardır). Bu maskeleme tekniği ile aynı zamanda sis, ışıklandırma gibi etkileri de elde edebileceğimizi biliyoruz. Peki sırada ne var? Elbette haritalar.

Kağıt üzerinde tasarımı kolay gibi gözükse de aslında bir harita hazılamak, hele de RTS için harita hazırlamak, düşünüldüğünün aksine çok zordur. Tüm grafiksel noktaları kusursuz denebilecek şekilde yansıtsanız bile (ağaçlar, denizler, kayalar vs.) o haritanın staratejik unsurlar sağlaması gerekir. Yoksa futbol sahası gibi açık bir alana birimleri salıp savaştırmanın bir manası yoktur. Birimler bazı noktalardan geçememeli (deniz, kayalık...), tepe gibi bir takım yükseltilerin ardını görememelidirler (biz görebiliyoruz çünkü kuş bakışı bakıyoruz ama onlar zemindeler).



Stratejik harita unsurunu çözmek aslında zor gibi gözükse de eğer gerçek doğal bölgeleri göz önüne alırsanız ve biraz modife ederek haritanıza alırsanız bunu aşmış olursunuz. Birimlerin engellerden aşamamaları, görüntü alanlarının sınırlandırılması gibi bir takım konularda ise sorunlar, maskeleme tekniğine benzer data paketleri hazırlanarak halledilirler. Öncelikle çizdiğiniz haritanın gidilip gidilmeyecek ya da görülebilecek alanlarını belirler, sonra bu noktalar için görünmez maskeler hazırlarsınız. Bu maskeler oyunun motoruna o noktaların sınırlarına askerlerin gidemeyeceğini ya da o bölgenin belli birlikler için görünmez olduğunu bildirerek amacımıza ulaşmamızı sağlar. Teknik olarak mantığı basit de olsa uygulamaya gelince piksel derecesinde hassasiyet elde etmek ve o maskelemeleri bu hassasiyetde harita üzerine oturtmak insanı çileden çıkarabilecek bir işdir. Ama şu da bir gerçek ki eğer mevcut bir oyun motoru üzerine (mesela C&C motoru üzerine) harita hazırlıyorsanız, bu işlemler zaten önceden programcı tarafından tasarlandığı için size sadece dizaynlar kalır. Ama motorunuzu kendiniz yazıyorsanız, uzun ve yorucu günlere hazır olmanız lazım.

Kağıt üzerinde tasarımı kolay gibi gözükse de aslında bir harita hazılamak, hele de RTS için harita hazırlamak, düşünüldüğünün aksine çok zordur. Tüm grafiksel noktaları kusursuz denebilecek şekilde yansıtsanız bile (ağaçlar, denizler, kayalar vs.) o haritanın staratejik unsurlar sağlaması gerekir.

Diğer bir konu da haritaların öyle gördüğünüz gibi kocaman büyük alanlar olarak çizilmedikleridir. Belki tasarım aşamasında o şekilde hazırlanmış olabilirler ama sonrasında oyuna aktarılacakları zaman performansı yakalabilmek için, dahası maskeleme etkilerini düzgün verebilmek için, harita küçük alanlara bölünür. Çöl gibi bir alanı göstereceksiniz ortalıkta sadece kum olduğundan 400x400 piksellik bir kum çizmektense 20x20 piksellik bir kum alan çizip, bunu enleme ve boylamasına 20 defa yaymak daha mantıklıdır. Böylece o bölge için hafızaya yüklenecek bilgi 400 kat azalır. Bu etkiyi elde etmek elbette başka bir çetrefilli iştir demeye pek gerek yok. Zaten ne kadar güç olduğu görülüyor.

Bunca giriş işlemini gördükten sonra, sanırım bazı firmaların duyurusunu yapıp da ancak yıllar sonra piyasaya çıkarabildikleri oyunlara biraz daha ılımlı yaklaşırsınız. Yoksa o adamlarda oyunu erkenden piyasaya vermek isterler öyle değil mi?

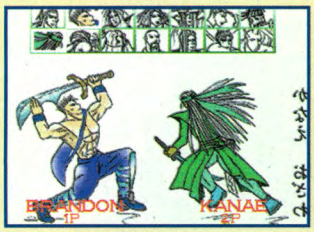
İşte arkadaşlar. Bu ay sınırımızı oldukça aştık açıkçası. Önümüzdeki ay haritaların, birimlerin bir araya getirilmesine biraz daha değinip, yapay zekanın kullanılması ve etkileşimler gibi ehemmiyetsiz (!!!) işlere de bakacağız. Sonrasında ise neler yapacağımızı Allah bilir. Ama bazı arkadaşların boş durmadıklarını biliyorum. Nedir? Sorusunun cevabını "Profesyonelliğe giden yol" Başlıklı kutucukta bulabilirsiniz.

Hepiniz sağlıcakla kalın. Sevgiler ve Saygılar.

Profesyonelliğe giden yol:

Bundan böyle köşemizde teknik konuların yanı sıra; oyun geliştirme konusunda Türkiye'de yapılanmaya giden kişisel ve grupsal çalışmaları sizlere aktarmaya çalışacağım. Sözü fazla uzatmaya gerek yok, işte yapılan çalışmalardan iki tanesi.

Galip Kartoğlu ve oyunu SLASHERS



Galip, 5 senedir bilgisayar dünyası ile ilgilenen, öğrenimine Sakarya Üniversitesi'nde başlayıp 2. senesinde Yıldız Teknik Üniversitesine geçiş yapmış bir arkadaşımız. Programcılığa daha bilgisayar ile ilk tanıştığı zamanlar merak sarmış. İlk tecrübelerini birçok programcı gibi Qbasic'de aşan Galip, o zamanlar başladığı oyun projesine şu sıralar Visual Basic 6 ile devam ediyor.

Yazdığı oyuna biraz göz atalım. Oyunun adı SLASHERS ve 2D bir dövüş oyunu. Arkadaşımız işe ilk olarak yapmayı çok sevdiği bir noktadan başlamış. Herşeyden önce oyun için karakalem ve resim çizimleri şeklinde yaptığı çalışmalarını kullanarak karakterleri oluşturmuş. "Karakterleri oluştururken Samurai Shodown'dan etkilendim ama yine de tüm çalışmalarım kendime özgün..." diyen Galip, daha sonra bu grafikleri Qbasic'de yazdığı basit oyun motoruna aktarmış. Zaman ilerledikçe oyunun motoru ve platformu değişmiş elbette ama halen ilk çizmiş olduğu grafikleri kullanmakta. Bu yüzden kendisi de "Dövüş esnasında karakter grafiklerinin oyunun geneline göre kötü gözükmesinin nedeni de eski grafikleri kullanmaya yeltenmemdir." Diyerek bir açıklama yapma gereğini duyuyor ve devamını şöyle getiriyor; "Projemi, karakterlerimin dövüş esnasındaki grafiklerinin yeniden çizilmiş bir versiyonuyla noktalamak istiyorum. Fakat oyun sevilir ve destek alırsa, tüm karakterleri çizip oyunu daha profesyonel görünümlü bir hale getirmek için çaba sarf edebileceğim."

Slashers'ın teknik yapısında ise DirectX7 var. Halen çalışmalarına devam eden Galip'in en büyük hayali ise bir gün oyununun 3D versiyonunu yapmak. Bir miktar OpenGL bilgisi olduğunu ama işin başında olduğunu söylemekten kaçınmıyor. En kısa zamanda 3D projesine başlamak istediğini, bu yüzden 2D versiyonun üzerinde sürekli çalışmayacağını, 3D için OpenGL ile ilgilenmeye devam ettiğini konuşmalarımızda da açıkça belirtti.

Genel olarak oyunun içerisinde arkaplan resimlerini bir yerden almış olmasının dışında her türlü çalışma Galip'e ait. "Programcılığı seviyorum, istekliyim ve kararlıyım..." diyen dostumuza çalışmalarında başarılar diliyorum.

Projesinde kendisine yardımcı olacak arkadaşlara sonuna kadar açık. Gerek grafik, gerekse diğer konularda kendisine yardımcı olmak isteyen tüm herkesi projesine davet ediyor. Proje ve oyun hakkında daha ayrıntılı bilgiyi *http://members.theglobe.com/slashers/main.htm* adresinde bulabilir ve kendisine *galip_kartoglu@hotmail.com* adresinden ulaşabilirsiniz.

TürkOP ve UÇAK

Oyun projeleri üzerinde çalışan tek kişi Galip değil elbette. Vedat Meydaneri bundan bir sene önce bir oyun geliştirmek için kolları sıvamış. Bakmış bu oyun işi bir kişinin çabaları ile pek yürümüyor, o zaman neden bir grup oluşturmuyoruz, sorusuna cevabı; zaman kaybetmeden çevresindeki insanları kurduğu grubuna davet ederek başlamış.

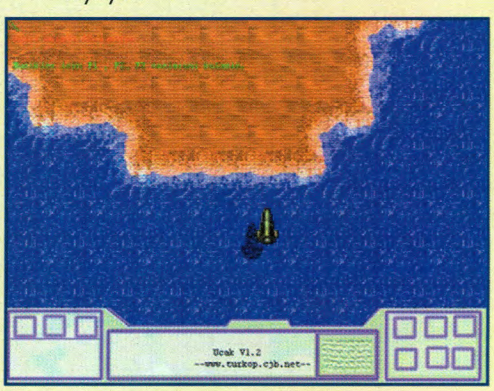
Grubunu kurmadan önce Internet'den ve bulabildiği tüm kaynaklardan yararlanan Vedat, kendi çabaları ile C++, 3D Studio Max gibi platformlarda epeyce bilgi sahibi olmuş. "OpenGL biliyorum ama etrafımdaki herkes bana bu işe başlamanın en kolay yolunun 2D'den geçtiğini söylediler. Bu yüzden ben de bir 2D oyun yazarak işe başladım" diyor.

Kurmuş olduğu grubunun adı TürkOP. TürkOP'un açılımı; "Türk Oyun Pogramcıları". Şu anda 5 kişi olan grupları zaman geçtikçe kendilerine katılan arkadaşlar ile güçleniyor. Halen 3 farklı projeleri var. Ancak karşılaşmış oldukları bazı teknik kararsızlıklar yüzünden, RTS ve RPG oyun projelerini de biraz beklemeye alarak, daha kolay olarak gördükleri 3. projelerine başlamışlar.

Şu anda üzerinde çalıştıkları projenin adı UÇAK ve bir shout em up. Oyunun motoru temel olarak çalışır durumda. Yaptığım incelemede açıkçası bir harita üzerinde uçup ateş eden bir uçak dışında fazla bir özelliğini göremesem de, oyunun yapısı hoşuma gitti ve başlangıç için iyi olmakla birlikte gelecek vaad ediyor.

Halen map'leri ve oyun içerisindeki nesneleri hazırlamaya devam eden grup üyeleri, oyunlarının 16 bit'de çalışabildiğini söylüyorlar. Sürekli olarak geliştirilen ve her versiyonda hataları düzeltip yeni özellikler kazanan oyunları halen beta aşamasında. Bu yüzden sadece özel istek üzere, incelemek için gönderebiliyorlar oyunlarını. Bu projelerini bitirdikten ve diğerleri ile de ilgilendikten sonra, 3D platformda çalışmalar yapmak istiyorlar elbette.

Unutmadan, oyunun konusundan da bahsedelim: Uçak, uzaylılar ve dünyalılar arasında geçen bir çeşit bilimkurgu. Her iki tarafın silahları,güç dengeleri ve teknolojleri göz önünde tutularak akıllıca hazırlanıyor diyen Vedat, oyunun içinde ışınlanma özelliklerinin bile olacağını söylüyor.



TurkOP başlangıçta ufak oyunlar yaparak zamanla yükselmek istiyorlar. Bu yüzden her türlü fikir ve öneriye açıklar. Grubun hiçbir sınırlandırma getirmeden kendilerine yardımcı olacak herkese açık olduklarını belirtiyorlar ve bu konulara meraklı herkesi davet ediyorlar. Gruplarına *www.turkop.cjb.net* veya *www.turkop.net* adresleri üzerinden ulaşabilir ve çok daha detaylı bilgi alabilirsiniz.

Evet arkadaşlar, yukarıda da okuduğunuz gibi, çalışmaları olan insanlar yok değiller ve inanın profesyonelliğe giden yol buradan geçiyor. Onların, siz ve sizin gibi meraklı, istekli arkadaşlar ile işbirliğine ihtiyaçları olduğunu unutmayın. Bu katılım hem projeleri hızlandıracaktır hem de sizlerin bilgi paylaşımı ile kısa sürede çok şeyler öğrenmenize yardımcı olacaktır. *Kendileri ile irtibat kurmaktan çekinmeyin* lütfen.

ALP BURAK BEDER
abbeder@gamepro.com.tr

Garip Bir Hikaye

Çalar saatimin hiç huyu değildir ama, gece yarısı vakitsizce çalacağı tuttu. Zorla uyanıp düğmesine bastım. Beş dakika sonra tekrar çalmaya başlayınca, dayanamadım ve kalktım. Banyoya gidip aynada yüzüme baktım. Gece, yatmadan önce aldığım ağır yaralar hızla iyileşiyordu. Ellerime baktım, hiç kan izi yoktu. Yalnız, baş parmağımda küçük bir barut yanığı vardı.

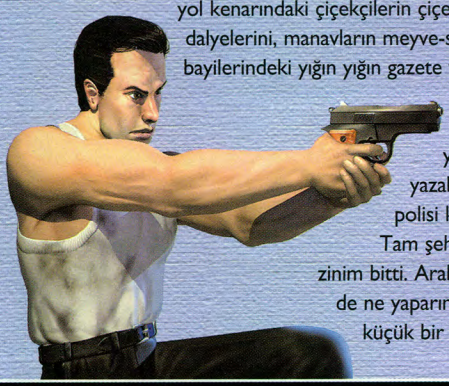
Odama geri dönüp balkona çıktım. Balkondaki kovada alçıyla suyu karıştırıp odamın duvarlarındaki mermi deliklerini örttüm. Boyayla fırçayı da alıp duvardaki ve tavandaki kan lekelerinin üzerine bolca boya sürdüm. Halının üstündeki mermi kovanlarını, bir bir toplayıp çöpe attım, çöpü de hemen dışarı çıkardım. Güneş daha yeni doğuyordu.

Kahvaltı için buzdolabından iki küçük sağlık paketi çıkarıp birer lokmada yedim. Gömleğimin içine çelik yeleğimi giydim ve evden çıktım. Etrafımdaki insanlardan, istisnasız hepsinden şüpheleniyorum. Sanki bana bir garip bakıyorlar; sanki beni sürekli izliyorlar.

Ama umurumda değil. Durağın tepesine çıkıp otobüsü beklemeye başladım ve otobüs geldiğinde de hemen otobüsün üzerine atladım. Tam durağa yaklaşırken otobüsün zıt yönünde koşarak kendimi yere bıraktım. Yere fazla hızlı düşünce biraz yaralandım. Çantamdan küçük bir sağlık paketi çıkarıp mideye indirdim ve hemen, "şıp" diye iyileşiverdim.

Artık deniz kıyısındaydım. Son görevimi bildirecek ajanların gelmesini bekliyordum ama henüz ortalıkta kimseler yoktu. Tam iki dakika sonra, boğaz köprüsünün altından, bulunduğum yere doğru hızla yaklaşan sürat teknesini fark ettim. Tekne iyice yaklaştı fakat hızını hiç azaltmadı. Ellerimi salladım, bağırdım, silahımı çekip havaya ateş ettim yine yavaşlamadı. Hemen, sahilde park etmiş kırmızı minibüsün arkasına attım kendimi. Tekne durmadı ve kıyıdaki bir kayaya son sürat çarparak patladı. Yerimden kalktım, alevler içindeki tekneye doğru baktım. "Eğer içeride birileri varsa muhakkak ölmüşlerdir" diye düşündüm. Silahımı belime soktum. Eve geri dönüp uyumayı istiyordum artık.

Caddenin karşısındaki durakta üç kişi vardı. Yeşil ışığın yanmasını beklerken bu üç kişide bir gariplik olduğunu hissettim. Güneş gözlüklü olanı sanki bir yerden hatırlıyordum; gazetesini okuyan pardösülü adamın elindeki siyah deri eldivenler de neyin nesiydi? Ya üçüncü adamın güneş gözlüğündeki gariplik? Bir otobüs geldi ve üç adamın beklediği durakta durdu. Ben de "fırsat bu fırsat" deyip adamlar beni görmeden kaçmaya başladım. Koştum, koştum... fakat çok geçmedi arkamdan gürültülü bir motor sesi duydum. Hemen caddenin diğer tarafında geçip yoldan geçen ilk arabayı kenara çektim. Kapısını açıp şoförü yola fırlattım. Bu esnada, peşimdeki araba –siyah bir Porsche–, keskin bir u dönüşü yapıp hızla yanıma geldi. Baktım, yanımdaki arabanın elektrikli siyah camı yavaşça açılmaya başladı; bana doğru yöneltilmiş silahın namlusunu görünce bastım gaza. Önümdeki bütün arabalara makas attım, hatalı sollama yaptım, kırmızı ışıkta geçtim, yol kenarındaki çiçekçilerin çiçeklerini, pastanelerin sandalyelerini, manavların meyve-sebze sergilerini, gazete bayilerindeki yığın yığın gazete ve dergileri dağıttım. Ama ne yapayım? Peşinizde üç silahlı katil olsa, siz ne yapardınız? Neyse ki, ceza yazabilmek için peşime düşen polisi kolaylıkla atlattım.



Tam şehrin dışına çıktığımda benzinim bitti. Arabadan indim. Bu ıssız yerde ne yaparım diye düşünürken, ileride küçük bir mağara girişi gördüm. Mağaraya doğru koşmaya başladım. Yakınlarda bir yerden yanık kokusu geliyordu. Arkama dönüp baktım, uzakta, otoyolun görünen ucunda siyah Porsche'yi fark ettim. Hızla yaklaşıyordu. Mağaraya girerken tekrar arkama baktığımda, çoktan benim indiğim arabanın yanında durmuştu. İçinden inen üç adamın ellerinin bellerine doğru gittiğini fark ettim sonra. Ardından silah seslerini duydum. Hemen başımı eğdim, zıpladım, kendimi yere attım. Mağaraya ulaşana kadar da, mermilere hedef olmamak için böyle koştum.

Mağaradan içeri girer girmez, aslında buranın o kadar da emniyetli bir yer olmadığını anladım. Sürü halinde bir yarasa grubu kendini mağaradan dışarı attı. Sonra, mağaranın derinlerinden gelen iğrenç bir kahkaha sesi yankılandı duvarlarda. Yürümeye başladım, korkuyordum. Ayağımın altında "çıtır çıtır" ezilen bu şeyler, yoksa, yoksa... Bir kibrit yakmamla, yerlerin insan kemikleriyle kaplı olduğunu görmem bir oldu. Kaçmak istedim ama yapamadım. Dışarıda üç adam, hem de hızla mağaraya doğru yaklaşıyor olmalıydılar. Cesaretimi toplayıp mağaranın içinde yürümeye başladım. İlerledikçe etraf kararıyordu. Karardı, karardı ve en sonunda mağaranın girişinden gelen cılız ışık da yok oldu, gitti. Biraz daha yürümeliydim. İzimi ancak bu şekilde kaybettirebilirdim. Bir saat kadar yürüdüm. Tam "ne büyük mağaraymış bu" diye düşünürken, birden, karanlık yüzünden önümdeki çukuru göremeyip içine düştüm. Ama bu ne biçim çukurdu böyle, bir türlü sonu gelmiyordu, sürekli düşüyordum. Bir an boşlukta uçtuğumu, öldüğümü veya yok olduğumu düşünmeye başladım. On dakika kadar böyle düşmeye devam ettim. En sonunda, çukurun ucunda cılız bir ışık belirdi. Sonra o ışık büyüdü ve içi sandıklarla dolu bir oda oldu. Odanın zeminine hızla çakıldım. Aslında fazla bir acı hissetmedim ama birkaç kemiğimin kırılmış olması ihtimaline karşı, çantamdan orta büyüklükte bir sağlık paketi çıkarıp yedim.

İçine düştüğüm garip odayı incelemeye başladım. Dört bir yanda sandıklar ve dolaplar bulunan oda tozla kaplıydı. Duvarda, örümcek ağlarıyla kaplı bir meşale, kim bilir ne zamandan beri yanıyordu. Sandıklardan birini açmayı düşündüm. Önce cesaret edemedim ama ardından kendimi tutamayarak ilk gözüme kestirdiğim sandığı açıverdim. Sandıktan kırmızı bir pelerin, gümüş rengi bir kılıç ve tahta bir kalkan çıktı. Tam "Bunlar da ne şimdi" derken, duvarlardan biri sallanmaya, duvardaki tuğlalar yerinden oynamaya başladı. Yere düşen tuğlalarla birlikte duvarın arkasından sızan tozlu bir ışık odayı doldurmaya başladı.

Duvar tamamen yıkıldığında, odayı dolduran ışık gözlerimi kamaştırıyordu. Bir süre hiçbir şey göremedim. Gözlerim alıştığında ise sadece dev bir karaltı görebildim. Üzerime yaklaşan bu devasa gölgenin kafasındaki kocaman dört boynuzu ve bir elindeki dev topuzu güçlükle seçebiliyordum ama burnundan gelen hırıltıyı duymakta hiç zorlanmıyordum. Kulaklarımı tırmalayan hırıltı, garip bir konuşma sesine dönüşmeye başladı. Korkunç yaratığın ilk söylediği sözleri anlayamadım. Sürekli aynı sözleri tekrar ediyordu.

"Uyan, oğlum", "Uyaaan!"

Bu da neydi şimdi? Yaratığın sesi babamın sesine ne kadar da çok benziyordu.

Gözlerimi yavaşça araladım. Kocaman gölge üzerimde, omuzlarımdan tutmuş beni silkeliyordu. Attığım çığlıkla beraber gölge üzerimden ayrıldı.

"Kabus mu görüyordun?" diye sordu.

"Ahh, baba sen miydin? Gece geç yattım... ondandır."

"Yine oyun oynadın, değil mi?"

"Baba, bu benim işim."

"Gece yarılarına kadar oyun oynayınca iş mi yapmış oluyorsun yani. Sonra böyle kabus görürsün işte."

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Gerçek kaykayda olduğu gibi, Tony Hawk's Pro Skater 2 de kolay gözüküyor, fakat çok çabuk zorlaşıyor. Bu rehberde gizli bölgeleri açığa çıkarma, bazı özel engelleri bulma, gizli nesneleri toplama ve "S-K-A-T-E" kelimesinin en iyi nasıl telaffuz edildiğini bulacaksınız. **Dan Elektro**

Kontroller

Not: Tüm kontroller ve kombolar Options menüsünden ayarlanabilir. Bazı özel hareketleri değiştiremeyebilirsiniz.

Pro Skater'daki Özel Numaralar

Tony Hawk
Sack Tap: ↓, ↓, GT
Overturn Grind: ↓, ↙, G
The 900: →, ↓, GT

Bob Burnquist
Racket Air: ↙, ↓, GT
Rocket Tailslide: ↓, ↓, G
One-Foot Smith Grind: →, ↓, G

Steve Caballero
Hang Ten Grind: →, ↓, G
FS 540: →, ↙, GT
Triple Kickflip: ↓, ↙, KT

Kareem Campbell
Ghetto Bird: ↓, ↓, KT
Nosegrind to Pivot: ↓, ↓, G
Casper: ↙, ↓, GT

Rune Glifberg
Kickflip
One-Foot Tail: ↙, ↓, KT
One-Foot Bluntslide: ↙, ↓, G
Christ Air: ↙, →, GT

Eric Koston
Pizza Guy: ↓, ↙, GT
The Fandangle: →, ↓, G
Indy Frontflip: ↓, ↓, GT

Bucky Lasek
One-Foot Japan: ↓, →, GT
The Big Hitter: ↙, ↓, G
Fingerflip Airwalk: ↙, →, GT

Chad Muska
Hurricane Grind: ↓, →, G
Muska Nose Manual: →, ↓, GT
Mute Backflip: ↓, ↓, GT

Rodney Mullen
Heelflip Darkslide: →, ↙, G
Nollie Flip Underflip: ↓, ↙, KT
Casper 360 Flip Out: ↓, ↓, GT
Freestylin': ↓, ↓, GT

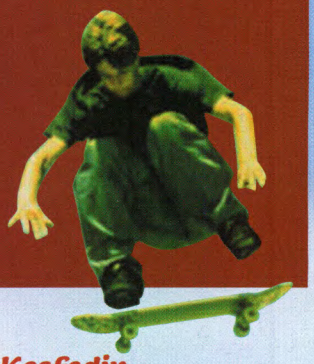
Note: If the Casper is done while skating slowly, you'll get the bonus moves for Freestylin'.

Andrew Reynolds
Triple Heelflip: ↓, →, KT
Nosegrab Tailslide: ↓, ↓, G
Hardflip Late Flip: ↓, ↓, KT

Geoff Rowley
Half-Flip Casper: →, ↙, KT
Rowley Darkslide: ↙, →, G
Double Hardflip: →, ↓, KT

Elissa Steamer
Madonna Tailslide: ↓, ↙, G
Hospital Flip: ↙, →, KT
Indy Backflip: ↓, ↓, GT

Jamie Thomas
Laser Flip: ↓, →, KT
Beni Fingerflip Crooks: ↓, ↓, G
One-Foot Nose Manual: ↙, ↓, GT

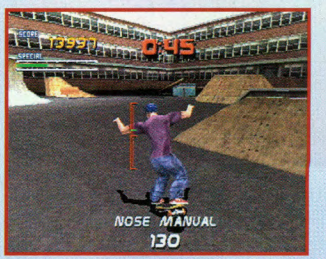


Temel Tavsiyeler

Süper Kombolar

Maksimum puanı kazanmak için (ve puan kazandıracak görevlerde başarılı olmak için), hareketlerinizi birleştirerek kombolar oluşturmalısınız. Ne kadarını birleştirirseniz, o kadar çok puan alırsınız: Trabzanların (rail) üzerinde kayarken birkaç değişik hareketi birleştirebilir, half-pipe'dayken havada farklı numaraları ard arda sıralayabilir veya Pro Skater oyuncuları için yeni getirilen manual hareketini yapabilirsiniz.

Manual mı? Nasıl?



Wheelie benzeri manual'lar (arka tekerler üzerinde denge) veya nose manual'larda (ön tekerler üzerinde denge) zamanlama ve yetenek çok önemlidir fakat bunlar bir hareketin başlangıcında veya sonunda yapıldığında hem faydalıdır hem de etkilidir. Bir hareketin sonunda veya dönerinin başında yukarı, aşağı veya aşağı, yukarı basarak bir manual yapabilirsiniz. Manual'lar pratik gerektiriyor fakat kombo bonusları elde etmek üzere numaraları hareketleri birbirine bağlamak için birebirler.

Duruşa Dikkat

Ekstra puan kazanmanın diğer bir yolu da kayarken duruşunuzu değiştirmektir. Duruşlar arasında gezinmek için R2'ye basın. Info ekranında her oyuncunun kendine has ayarları olduğunu göreceksiniz. Buradaki duruşlarında değişiklik yapıldığında fiziksel olarak zorluk artacağından daha fazla puan alacaklardır. Sağ üst köşedeki Switch Foot ikonunu takip ederek geçişler yapabilirsiniz.

Paraları Görelim

Her bölümde ortalığa dağıtılmış paraları bulabilirsiniz: Bunlar 50'lik, 100'lük ve 250'lilik dolarcıklar. Bölümlerdeki görevlerin tamamını bitirebilmeniz için paraların hepsini bulmak durumundasınız. Hepsini topladığınızda oyun size haber verecek. Bu paraların bazıları bölümlerin uç veya gizli noktalarında bulunuyor. Eğer hala toplamanız gereken paralar kaldıysa, rotanızı değiştirmeyi deneyin. Parayı elde ettiğinizde artık o sizindir, bir kere almanız yeterli.

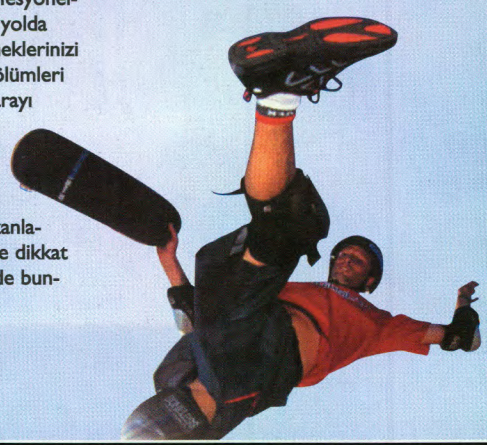
Süper Durum

Bazı numaralar ve görevler ancak kaykaycınızın durumunu geliştirdiğinizde başarılabiliyor. İster kendi özel kaykaycınızı, ister profesyonellerden birini kontrol edin, yolda topladığınız paralarla yeteneklerinizi artırabilirsiniz. Eğer gizli bölümleri açmakla ilgileniyorsanız; parayı durumunuz için harcadığınızda hareket repertuarınız daha az gelişecek ama hızlı ilerleyeceksiniz. Hızınızı hemen artırın ve trabzanların üzerindeyken dengenize dikkat edin. Çünkü birçok görevde bunlarla uğraşacaksınız.

Keşfedin

En önemlisi ise etrafı keşfetmek. Tony Hawk Pro Skater'da, neredeyse her şeyde kayabiliyorsunuz – bunları görüp de kayabilirseniz şanslısınız. Ayrıca ilk seferde göremeyeceğiniz fakat üzerinde kayabileceğiniz yerler bulunuyor. Hadi çılgınlar, puanlar ve paralar sizi bekliyor!

Not: Tony Hawk Pro Skater 2 lineer bir oyun olmadığından, bu görevleri yerine getirirken, aksine bir şey belirtilmediği takdirde, belli bir sıra takip etmeniz gerekmiyor. Bölümlerdeki görevleri yerine getirmenin alternatif yolları bulunuyor. Bu rehberde sadece birini bulacaksınız.



Hangar, Mullet Falls, MT

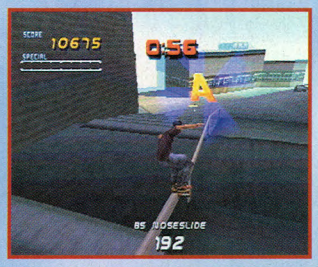
Hangarı dağıtmayacağız çünkü çoğu şey kolaylıkla bulunabiliyor. Kendi yolunuza göre ilerlemek kaykay ve keşfetme yeteneğinizi geliştirmekte yardımcı olacaktır. Korkusuz olun, gözünüzün gördüğü her şeyin üstünde kayın ve bölümü tamamen bitirmeniz için gereken parayla dolu gizli bir tünel bulunuyor. Hmm evet, half-pipe'ın üstünde duran 100 dolar almak için başka bir yol bulmalısınız...

School II, Southern California

Okuyun Bakiyim "S-K-A-T-E"

Başlangıçta keskin bir şekilde sağa dönün ve tüneldeki yaya yolunda "S"e dikkat edin.

Tünel sonunda bir bahçe var. Quarter-pipe'a doğru gidin ve "K"yı toplayın.

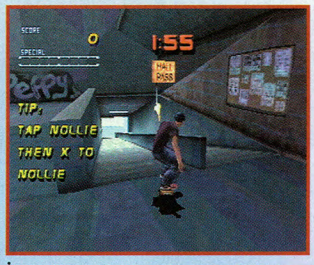


Bahçeyi sol taraftan terk edin ve şimdi de önünüzde parlayan bir "A" göreceksiniz.

Sağa doğru ilerleyin (soldaki binalara doğru). Duvarın karşı tarafındaki quarter-pipe üzerinde sarkan "T"ye geleceksiniz.

Son harf olan "E" ise bu alanın diğer tarafındaki quarter-pipe'ın üzerinde bulunuyor. Sağa doğru ilerleyin ve onu bulmak için küçük binanın arasından ilerleyin.

Hall Passes'leri Toplama



İlk hall pass hemen karşınızda bulunuyor; hafif sağ tarafta ve rampanın üstündeki parmaklığın üzerinde. İsterseniz parmaklığın üstüden kayın ama sadece zıplayarak da alabilirsiniz.

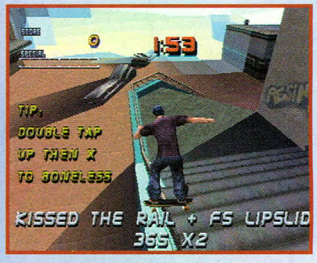
İkinci pass ise piknik masasının sonunda asılı duruyor. Bunu almak için masaları kullanabilirsiniz fakat yerden zıplayarak da almanız mümkün.

Bir kapı girişindeki iki trabzan arasında asılı duran üçüncü pass için dümdüz ilerleyin. Bunu iki trabzanın üzerinde giderek alın ki ekstra stil yapmış olursunuz.

Köşeden hızlıca sola dönün ve sol tarafınızda iki quarter-pipe arayın. Dördüncü pass uzaktakinde saklı.

Yere konduğunuzda, beşinci ve son pass için en iyi pozisyondasınız, dümdüz ilerleyin ve eğimli duvarın üzerinden atlayın.

Roll Call Trabzanlarında Kayma



Başlangıç noktasında dümdüz ilerleyin ve kıvrımlı parmaklıklar üzerinde yukarıdan aşağıya doğru kayın. İşte bunu adı "Nightmare Rail (Kabus Trabzan)".

Binanın etrafında ilerlemeye devam edin ve sola dönün. Havalanın ve "Gonz Rail" üzerine düşün.

Binanın etrafında sağa ilerleyin ve üzerinde "A" bulunan merdiveni bulun. Bu parmaklık üzerinde (Opunsezmee Rail) kayın.

Zilleri Wallride'la Toplama

Not: Wallride'ları yapmak biraz zahmetlidir; duvara doğru ancak 45 derecelik bir açıyla gelirseniz başarılı olabilirsiniz.

İlk zili, bölümün başında hemen sağ tarafınızda bulacaksınız.

Önünüzde bulunan yaya tüneline doğru ilerleyin ve binadan sağa dönün. İşte ikinci zil.

Sola doğru kayın ve okul bahçesini geçip dev grafitiye doğru ilerleyin. Köşede diğer bir zil asılı duruyor.

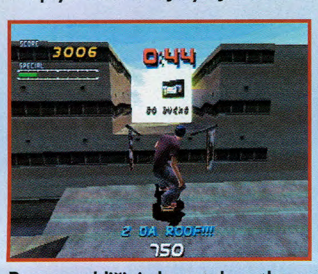
Soldaki duvarı takip edin; yokuşun başladığı yerde dördüncü zili bulacaksınız.

Soldaki duvarı köşeye ve pankartların altına kadar takip etmeye devam edin. Sonuncu zili karşınızda duran duvarda, hafif asılı olarak bulacaksınız.

Gizli Tape'i Bulma

Okul bahçesine gidin ve hızlanmak için quarter-pipe'ı kullanın.

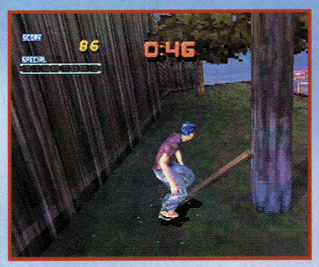
Yere indiğinizde, önünüzde duran lastik izlerine yönelin. Bunlar sizi bir kontraplak rampaya götürecek. Bu rampayı kullanarak çatıya çıkacaksınız.



Buraya geldiğinizde, çatıdan atlayın (inşallah düzlüğe inersiniz) ve havada duran tape'i alın.

Marseilles, France

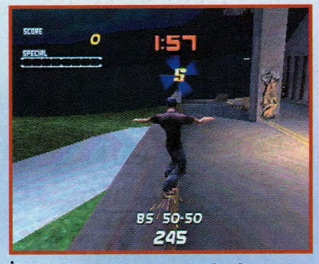
Gizli Çeşme



Marseille'lerde gereken 100 doları toplayamıyor musunuz? Yol dışında, uzaktaki duvarda bulunan kalası kullanarak çiti parçalayın ve yer altında parayla dolu gizli yeri açın.

New York City, NY

Okuyun Bakiyim "S-K-A-T-E"



İlk harf başladığınız yerde, hemen karşınızda duruyor. Soldaki duvarın üstüne Ollie yapın ve bitime doğru atlayarak onu alın.

Soldaki heykellerin bulunduğu alana gelin ve "K"yı almak için yüksekteki tuğlaya tırmanın.

Geri iniş yolunda heykelin platformunun köşesini kullanarak havaya zıplayın ve yakında duran "A"yı alın.

Yaya köprüsünün altından ilerleyin ve önünüzdeki trabzanın üzerinden kayın. Bir "T" ile ödüllendirileceksiniz.

Son harf de işte karşınızda. Eğimli pipe tarzı atlayış ile "E"nize kavuşmuş olacaksınız.

Subway Token'ları (Jeton) Toplama

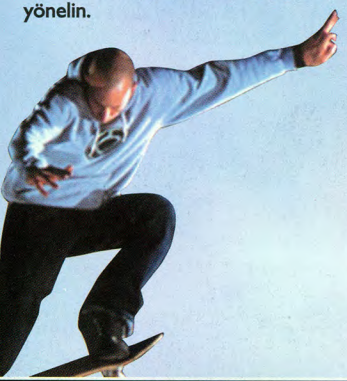
Başladığınız yerde hızlı bir u-dönüşü yapın ve sağda beliren tuğla duvara çıkın. Büyük taşa doğru kayın ve ilk token'ı alın.

Küçük köprü üstünde ilerlemeye devam edin ve hızlı bir hareketle ikinci token'ı alın.

Üçüncü token yine direkt karşınızda bulunuyor: İlerdeki demir parmaklıkların üzerinde.

Önünüzdeki duvarla birleşik olan quarter-pipe'a doğru ilerleyin ve havada asılı duran 4. token için uçuşa geçin.

Beşinci ve son token karşınızda asılı duruyor. Onu almak için tahta rampayı kullanarak büyük bir atlayış gerçekleştirmelisiniz. Doğru pozisyon için rampanın birleştiği yere yönelin.



Ollie ve Yangın Musluğu

Tüm üç yangın musluğu için kolay bir yol bulunmuyor fakat işte size işe yarar bir yol.. İlki için önce düz ilerleyin ve sonra kesişme noktası için sağa dönün. Yangın musluğunun birini sağda, quarter-pipe'ın yakınında göreceksiniz.

Etrafında dönün ve yolun sonuna kadar ilerleyin. Sağ köşede, ölü noktanın yakınında ikinci yangın musluğunu bulacaksınız.

Trabzanın üzerinden atlayın ve heykelli alana gelin. Daha sonra diğer taraftaki uzun rampaya geri dönün. Sola keskin bir dönüş yapın ve işte sonuncusu da karşınızda; yolun sol tarafında, diğer ölü noktanın yakınında.

Gizli Tape'leri Bulma

İlk önce tüm beş token'ı toplayarak gizli alt geçitleri açtığınızdan emin olun. Taşıyıcı rampaya gidin, durun, etrafında dönün ve yükseltilmiş pistten ilerleyin.

100 dolarlığı gördüğünüzde atlayın ve yıkık köprüye gelinceye dek ileri/sağa doğru devam edin.

Köprünün sağında iki çelik çubuk bulunuyor. Uzun olanından kayın ve zıplamaya hazır olun.

Çapraz olarak sola Ollie yapın, 50'liği kapın ve köprünü solunda kaymanıza devam edin. Sonuna kadar devam edin ve gizli tape için atlayın.

Venice Beach, CA

Okuyun Bakiyim "S-K-A-T-E"

Burada okuyacaklarınız, sizi çatılar arasında atlamaktan kurtaracak. Başlar başlamaz sağa dönün ve korkulukların üstünde kayın. Buradan beton çatıya Ollie yaparak orda duran "S"i alın.

Çatıda kalın ve sola dönün. "K"ya gelinceye kadar düz gidin. Almak için çatıdan (Muska's Gap) atlayın.

Şimdi bazı opsiyonlarınız var: İster düz ilerleyin ve quarter-pipe'ları kullanarak diğer bir çatıya geçin (burası atlamak için uygun), istersenız yere inip alanın diğer tarafındaki (ileride solda) tahta quarter-pipe'ı kullanarak gerisin geriye çatıya çıkabilirsiniz. Hangi yolu denerseniz deneyin, güneşliğin üstündeki "A"ya erişeceksiniz.

Bir sonraki çatıya atlamak üzere kendinizi hazırlayın (burada bonus da alacaksınız). Bu kahverengimsi çatı üzerinde düz ilerleyin ve işte "T" de ilerde asılı duruyor.

Yere indiğinizde sola dönün ve tepesinde baca bulunan bitişik çatıya atlayın. "E" bu çatının sonunda asılı duruyor.

Spray Kutularını Toplama

Başlangıçta merdivenlere doğru sola keskin bir dönüş yapın ve quarter-pipe alanına girin. Kenarında bir spray kutusu göreceksiniz.

Geldiğiniz yere geri dönün ve sağ tarafınızda plaj olmak üzere yol boyunca ilerleyin. Uzun bir ilerleyişten sonra bir quarter-pipe ve yine bir spray kutusu göreceksiniz.

Yere indiğinizde sağda duran beyaz duvarın üstünden atlayın ve dümdüz kayın. Hemen üçüncü kutuyu bulacaksınız: Havada iki quarter-pipe arasında asılı duruyor. Quarter-pipe'lar arasında uçarak onu da alın.

Yere indiğinizde karşı taraftaki quarter-pipe'a gidin ve bunu sağa doğru zıplamak için kullanın (tüm masaların bulunduğu, bölümün ana yeri). Ana binanın sağ köşesinde bulunan platforma doğru ilerleyin. Bunun hemen sağında merdiven bulunan bir açıklık var ve burası arka duvarın yanındaki quarter-pipe'a gidiyor. Dördüncü kutuyu da bu quarter-pipe'ın üzerinden alacaksınız.

Geri dönün ve dairesel basamaklardan sağa dönün. Ötenizde iki katmanlı tahta bir platform göreceksiniz. Sonuncu kutuyu da burada bulacaksınız.

Ollie'leri Toplama

Bu bir isim, bir görev; ikisi birden! İlerlemeye düz aşağıya giderek başlayın; binalar solda, masalar ise (ve gizli tape'ler) sağ tarafta bulunuyor. İlerde solda duran palmiye ağacına doğru ilerleyin. Ağacın arkasında, sol tarafına doğru bir başka palmiyeyle birlikte bir oyuk var; İşte Ollie orada uyuyor. Üzerinden atlayın, hemen kaybolacaktır.

Geri dönün ve ana binaya doğru gidin. Binaya geldiğinizde sağa dönün. Üzerinde 100 dolar bulunan bir merdiven bulacaksınız ve hemen yakınındaki duvarda diğer bir Ollie.

Toprak parçasına doğru geri dönün ve binanın etrafından sağa, başladığınız yer olan alana doğru geri dönün. Küçük basamaklardan atlayın ve başlangıç noktasından sola dönün. Daha sonra beyaz duvarı görene kadar sol tarafa bakın. Ollie yeşil çöp kutusunun yakınında duruyor.

Yol boyunca ilerlemeye devam edin ve sola dönün. Sol tarafta, dikdörtgen çimenlerin üstünde asılı duran pankart göreceksiniz. Arka duvarın orda Ollie bulacaksınız.

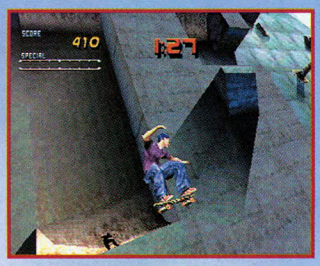
Geldiğiniz yoldan tekrar geri dönün (beyaz duvar şimdi sağınızda) ve başlangıç notanıza gidin. Sol tarafta, duvarın karşısında ve mavi kutunun arkasında başka bir Ollie var. Son kez üstünden atladığınızda görevleri tamamlamış olacaksınız.

Venice Çıkıntısında Tailslide

Büyük değil, onun için onu bulmakta zorlanacaksınız. Bunu tamamlamak için sola, quarter-pipe'ın içine girin ve duvardan yaya yoluna atlayın (dikkat edin, etraf çok kumlu). Bu yol park alanına gidiyor. Burada sadece bir grup merdiven bulunuyor. Soldaki korkuluklarda tailslide yapın ve bonusunuzu alın.

Dört VB Transfer Yapma

Sağa dönün ve boardwalk'dan aşağı inin. Köşede üç quarter-pipe bulunuyor. Huge Transfer'i gerçekleştirmek için dış taraftaki iki quarter-pipe arasından atlayın (sağdan sola). Hiç hata yapmayın, bunu yapmak çok zor. Hıza ve doğruluğa ihtiyacınız var; sağ taraftaki rampanın sol ucundan harekete başlayın.



Devam edin, sol taraftaki pankartı geçin ve diğer quarter-pipe'lara doğru ilerleyin. Soldaki rampaya çıkın ve bir sonraki atlayışınızı hazırlayın.

Sağa sıçradığınızda gördüğünüz, beton bariyerin üstündeki quarter-pipe'ı kullanın ve oradan da diğerine atlayın. İşte bu ikinci göreviniz: Pit Transfer.

Sağ tarafa, masaların bulunduğu alana doğru kayın ve sarı/mavi/kahverengi grafiti duvarından keskin bir şekilde sağa dönün. Orada Ollie'yi görecek fakat pipe'a gitmek isteyeceksiniz. Sondaki iki half-pipe'dan transfer yapın. Bu da üçüncü göreviniz olan Skinny Transfer.

Kıyının yakınındaki park alanına doğru ilerleyin. Ledge Trasfer yapmak için iki quarter-pipe arasına gidin. Bunu soldan sağa doğru yapmak daha kolaydır fakat diğer türlü yapmak da mümkün.

Gizli Tape'i Bulma

Tahta quarter-pipe'ı bulana dek, dairesel merdivenler etrafında bir kez daha ileri ve sol yapın. Bunu çatıya çıkmak için kullanın.

Etrafında dönün ve bir sonraki çatıya ulaşmak için vent kicker'ı kullanın. Buradan gizli tape'i görebileceksiniz fakat biraz ekstra hız kazanmadan ona ulaşamayacaksınız.

Çatıya indiğiniz yere en yakın bulunan tepeyi kullanarak hızınızı artırın: Eğer gizli tape'e doğru kayarsanız bunun bir quarter-pipe olduğunu göreceksiniz. Kazandığınız bu hızla çatıdan uçacak ve üzerine indiğiniz küçük rampayı kullanarak gizli tape'e gideceksiniz.

Skatestreet, Ventura, CA

Gizli Dış Alan 1: Van

Başlangıç noktanızın hemen arkasındaki büyük half-pipe'da, kavisli bir trabzan, duvarları asıl yapının önünde, birleştiriyor. Birinden kayarak diğerine geçin ve böylece kapılardan birini açmış olacaksınız.

Half-pipe'ı sağ taraftan terk edin ve duvara doğru ilerleyin. Dışarı açılan bir geçiş göreceksiniz. Burası karavan ve hoş tahta rampalarla dolu bir yer.

Gizli Dış Alan 2: Rail

Başlangıç noktasından dümdüz "dalga duvar"a doğru ilerleyin. Onun üstünde Ollie yapın ve yüzünüz sola bakacak şekilde dönün.

Biraz hız kazanmak için çömelin ve köşeden siyah bariyerlere atlayın. Tavandan sarkan başka bir bariyer var (görülmesi çok zor ama orda olduğundan emin olabilirsiniz). İkinci kapıyı açmak için bu bariyerin üzerinden de kaymanız gerekiyor.

Yere düştükten sonra sağa doğru kayın ve hemen orada trabzanlar, quarter-pipe'larla dolu başka bir alan göreceksiniz.

Philadelphia, PA

Okuyun Bakiyim "S-K-A-T-E"

Sağa doğru kayın ve yeşil rampayı kullanarak çimenlik yere atlayın. Beyaz çıkıntının üstüne doğru Ollie yapın, hızınızı artırın ve "S" için sıçrayın.

Sola dönün ve küçük beton tepelere yönelin; bir tanesini kullanarak zıplayın ve mavi tente üstünde kayarak "K"yı alın.

Bunu almak için gerçekten yardıma ihtiyacınız var mı? Tenteden indiğinizde direkt karşınızda duruyor.

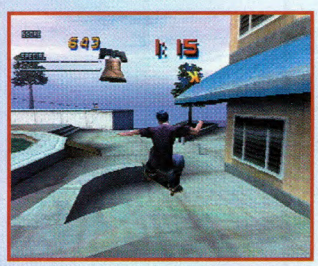
Rampaya doğru kayın ve "T"yi almak için sıçrayın.

"E" hemen karşınızda. Soldan geldiğiniz tarafa dönün, merdivenlerden atlayın ve çimenlerin üzerine atlayın. Bu yeşil şeyler hızınızı azalttığından, harfi almanız için gereken hızı kazanmak için sağ taraftaki beyaz çıkıntı üzerinde kaymalısınız.

Zilleri Toplama

Başlangıçta sağa dönün ve ilk zil için küçük yeşil rampayı kullanın.

Sola dönün ve çimenlere atlayın. Sona kadar ilerleyin, meydanın uzak köşesinde pozisyon alın ve ikinci zili almak için sağdaki köşeden atlayın.



Mavi tenteye, sola doğru gidin. Yakınlarda bazı küçük beton rampalar göreceksiniz. Bunlardan birini kullanarak havalanın ve üçüncü zili kapın.

Devam edin (küçük merdivenlerden atlamaya) ve rampada sola dönün; burada atlamanız gereken biraz daha merdiven bulunuyor. Dördüncü zil ise hemen karşınızda, sokak lambasının arkasında.

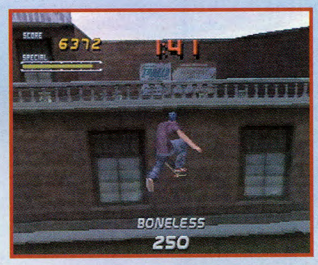
Hızlı ve ani bir şekilde sola dönün ve çimenlerin üzerine ollie yapın. Beşinci zil ise önünüzde, hemen biraz ileride bulunuyor.

Fıskiyeyi Kurutma

Bu oyunda belki de yapılması en çok hüner isteyen hareketlerden biri. Doğruluğa ihtiyaç yok ama etkileyici bir duruma ve tamamen dolu Special metreye var. Metrenizi doldurmak için küçük numaralar yaparken başlangıç noktasına yakın durun. Üzerlerinde kayılacak yeterince duvar bulunuyor ve asla unutmayın ki düğmeler sizin dostunuz. Metreniz sarı olduğunda başlangıç noktasına geri dönün ve merdivenlere doğru, ahşap omurga üzerinde kayın.

Kaykayı yeşil rampaya vurun ve "Dünyanın en belirgin geçişi" için diğer tarafa inin.

Hemen önünüzde bir korkuluk bulunuyor. Yine bunu kullanarak hızınızı artıracaksınız.



Binanın önündeki ekiciden boneless yapın ve kendinizi balkona atın. Korkuluklar üstünde kaymaya hazırlanın, böyle yapmak her zaman daha kolaydır.

Balkona indiğinizde üç valf göreceksiniz. Fıskiyeyi kapatmak için aralarından geçin.

Gizli Tape'i Bulma

Fıskiyenin soluna doğru yönelin ve dış duvar üzerinde kayın (tabi ki hız kazanmak için).

Duvarın sonuna yaklaştığınızda (iki duvarın birleştiği noktaya), kaymanın sonunda ollie yapın ve sağa keskin bir dönüş yapın ve diğer duvarın üzerinde kayın. Fıskiyeye geliyor olmalısınız.

Duvardaki kaymanıza fıskiyenin üzerinden geçen güç hattında devam edin. Hızınızın iyi olması gerekiyor ve sürtünmeyi minimuma indirmek için birkaç kez zıplamanız gerekiyor. Fakat yeterince oomph ile tape'e ve arkasındaki paraya kadar olan yolu bir çırpıda alabilirsiniz.

Gizli Kaykay Parkı

"T"yi bulduğunuz yerin üstünde ilerleyin ve rampayı kullanarak güç hattının üzerine çıkın. Burada olabildiğince hızlı bir şekilde kayın, 50-50 grind en iyisi. Eğer yeterince uzağa kayabilirseniz kabloyu koparacak ve tüm kutupların yolun karşısındaki çitin üstüne düşmesini sağlayacaksınız. Oradaki beton kaykay parkına gidin ve yapmanız gereken "skatepark lip" görevini tamamlayın.

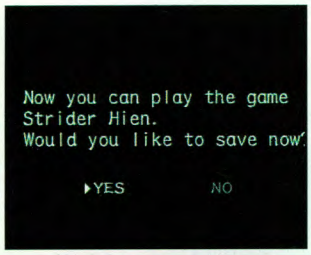
Gizli Şeyler

Evet doğru, bazı Bonus bölümler bulunuyor ve ilk oyundaki Officer Dick gibi, oynanabilir gizli bir karakter var. Bu maskeli adam da kim? Bunu şimdi söylemek istemiyoruz fakat şunu bir deneyin: Önce ihtiyacınız olan şey yetenek, doğruluk, zeka, kararlılık, olağanüstü refleksler, güç ve sabır. Tabi bir de tüm bölümleri 100 % bitirmek.

PlayStation

Strider 2

Strider 2'de Hien Modu



Oyunu herhangi bir zorluk derecesinde bitirin ve memory card'a kaydedin. Kaydettiğiniz dosyadan yeni bir oyun açın ve ana ekranda Game Start'ı seçin. Şimdi yeni bir oyun seçeneğiniz var: Hien Mode. Bu modda Striden Hien olarak oynayabileceksiniz.

PlayStation

Street Fighter EX2 Plus

Dövüşçüleri Açma

Garuda'yı Açma: Mode Select ekranında Arcade'nin üzerine gelin ve **Select, Select, Select, Sağ, Select, Select, Aşağı, Select, Select, Select'e basın.** Eğer kodu doğru girdiyseniz, "A new character is now available" mesajını göreceksiniz.

Hayate'yi Açma: Mode Select ekranında Bonus Game'in üzerine gelin ve **Select, Select, Yukarı, Select, Select, Select, Select, Yukarı, Select, Sol, Select, Select, Select, Select, Select'e basın.** Eğer kodu doğru girdiyseniz, "A new character is now available" mesajını göreceksiniz.

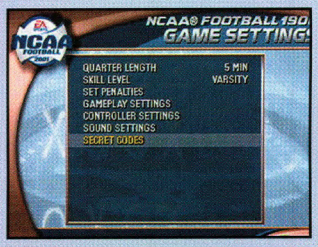
Kairi'yi Açma: Mode Select ekranında Option'ın üzerine gelin ve **Select, Sağ, Select, Select, Select, Aşağı, Select, Select'e basın.** Eğer kodu doğru girdiyseniz, "A new character is now available" mesajını göreceksiniz.

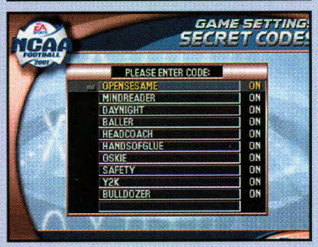
Shadow Geist'i Açma: Mode Select ekranında Versus'un üzerine gelin ve **Select, Select, Select, Aşağı, Select, Select, Select, Select, Yukarı, Select, Select, Select'e basın.** Eğer kodu doğru girdiyseniz, "A new character is now available" mesajını göreceksiniz.

PlayStation

NCAA Football 2001

Maksimum Rüzgar, Tüm Stadyumları Açma ve dahası...





Ana menüden Game Settings'e girin ve oradan da Secret Codes'u seçin. Aşağıdaki hileleri aktif hale getirmek için karşılarındaki kodları girin.

Tarih Değiştirme:	Y2K
Defans Her Zaman Topu Karşılar:	OSKIE
Hızlı Gündüz Efektleri:	DAYNIGHT
Juggernaut Takımı:	BULLDOZER
Maksimum Puan:	BALLER
Maksimum Oyuncu Puanı:	HEADCOACH
Maksimum Rüzgar:	SAFETY
Topları Her Zaman Yakalama:	HANDSOFGLUE
CPU'nun Oyunlarını Görme:	MINDREADER
Tüm Stadyumları Açma:	OPENSESAME

PlayStation

PlayStation Underground

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty Trailer'ı Açma

Disk 2'yi takın, Security Code'u seçmek için **Sol veya Sağ'a basın, sonra ×'e basın. L1, L2, X, R2, R1, △, ○, □, Start'a basın.** Eğer kodu doğru girdiyseniz, Metal Gear Solid 2 trailer'ı otomatik olarak açılacak.

PlayStation

Tenchu 2: Birth of the Stealth Assassins

Tüm Nesneler, Bölümler ve dahası...

Tüm Nesneler: Training Course'dan farklı herhangi bir görev açın. Görevin başında Items ekranında, □, □, □, ○, □, ○, ○, **Sol, Yukarı, Aşağı, Sağ, R2, R2'ye basın.** Eğer kodu doğru girdiyseniz, tüm nesneleri edineceksiniz.

Inventory'dekilerin Sayısını Artırma: Items ekranında, **R1 ve □'ye basarak bekleyin, ardından Sağ, Aşağı, Sol, Yukarı'ya basın.** Eğer kodu doğru girdiyseniz, Inventory'nizdekilerin miktarını artırmış olacaksınız.

Tüm Bölümler: Ana ekranda, Start'ı seçin. Mission ekranında, ○, □ **ve Select'e aynı anda basın, daha sonra Sağ, Sağ, Sağ, Yukarı, Sol, Aşağı, R2'ye basın.** Eğer kodu doğru girdiyseniz, tüm görevleri oynayabileceksiniz.

Mission Editor'de Tüm Texture'ları ve Nesneleri Açma: Ana menüden, Mission Editor'e, sonra da Edit Mission'a girin. Edit Mission ekranında aynı anda **R2 ve ○'yi basılı tutun, daha sonra Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sağ, Sol, Sol'a basın.** Eğer kodu doğru olarak girdiyseniz bir ses duyacaksınız. Create New Mission'ı seçin. Mission Setting ekranında, Location'ın üzerine gelip, **Sol'a veya Sağ'a, sonra da Start'a basın.** Şimdi herhangi bir bölümden texture'leri ve nesneleri kullanarak yeni bir bölüm oluşturabilirsiniz.

Mission Editor'de Office Texture ve Nesneleri Açma: Ana ekranda Mission Editor'den Edit Mission'a girin. Edit Mission ekranında, **L2'yi basılı tutun ve sonrasında ○, □, Sol, Sağ, ○, □'ye basın.** Eğer kodu doğru girdiyseniz bir ses duyacaksınız. Şimdi Office Texture'leri ve nesneleri kullanarak görev oluşturabilirsiniz. Create New Mission'ı seçin. Mission Settings ekranında Location'ın üzerine gelin, **Sol'a veya Sağ'a basarak** Office'in seçilmesini sağlayın sonra da **Start'a basın.** Office textures ve nesneleri kullanarak yeni bir görev oluşturabileceksiniz.

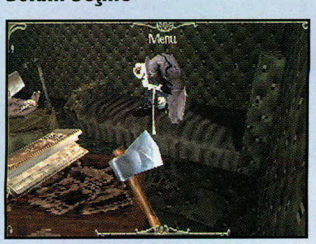
Mission Editor'deki Tüm Bölümleri Açma: İlk önce tüm görev texture ve nesnelerini açın (Yukarı bakınız). Edit Mission ekranında Create New Mission'ın üzerine gelip **○'ye basılı tutun. Daha sonra Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sağ'a basın.** Eğer kodu doğru girdiyseniz, bir ses duyacaksınız ve ekranın en üst tarafındaki memory card ikonunun solunda bir CD ikonu gözükecek. CD'yi seçmek için **R1'e basın.** Sonra da edit etmek istediğiniz görevi seçin.

Tüm Haritayı Görme: Herhangi bir görev esnasında haritayı görmek için **Select'i basılı tutun. Select basılıyken ○, ○, ○, ○, ○'ye basın.** Eğer kodu doğru girdiyseniz tüm harita açılacaktır.

PlayStation

Nightmare Creatures II

Bölüm Seçme

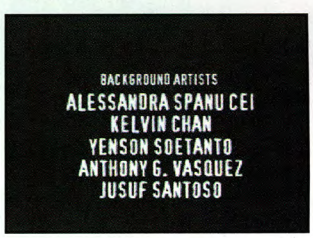


Menu ekranında, aynı anda **L1, R2, ○, ve □'ye basın, daha sonra da Select'e basın.** Eğer kodu doğru girdiyseniz, ekranın sol üst köşesinde bölüm seçme menüsü belirecektir. Bölüm seçmek için **Sağ'a basın** ve oynamak için de **×'ya basın.**

PlayStation

Fear Effect

Filmleri Görme



İlk diski PlayStation'a takın ve konsolu çalıştırın. Açılış filmini seyredin. Konuşmalar bitip müzikler başladığında ve ekranda *yapımcı ekibin isimleri* gözüktüğünde ilk diski çıkartın ve ikinci diski takın. Biraz duraklamadan sonra tüm oyun sonu filmleri oynayacaktır.

PlayStation

X-Men Mutant Academy

Tüm Karakterleri, Resimleri ve Filmleri Açma

Ana menüde, **Select, Yukarı, L2, R1, L1, R2'ye basın.** Eğer kodu doğru girdiyseniz, garip bir ses duyacaksınız. 10 karakterin hepsi oynanabilir ve Cerebro modunda resimlerle filmler görülebilir.

PlayStation

Rampage Through Time

Power Meter Her Zaman Dolu ve Filmleri Açma

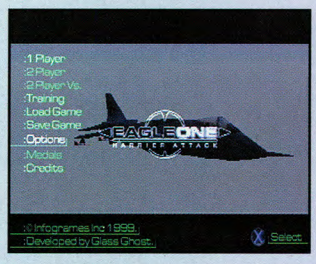
Power Meter Her Zaman Dolu: Ana menüden Password'ü seçin. Password olarak JOSHS girin. Eğer kodu doğru girdiyseniz, otomatik olarak ana menüye döneceksiniz ve power meter her zaman dolu olacak.

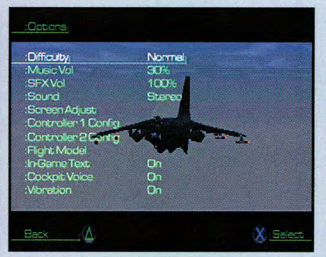
Filmleri Açma: Ana menüden Password'ü seçin. Password olarak 12345 girin. Eğer kodu doğru girdiyseniz, otomatik olarak ana menüye döneceksiniz. Options'ı, sonra da Cheats'i seçtikten sonra filmleri izleyebilecek veya ses efektlerini dinleyebileceksiniz.

PlayStation

Eagle One: Harrier Attack

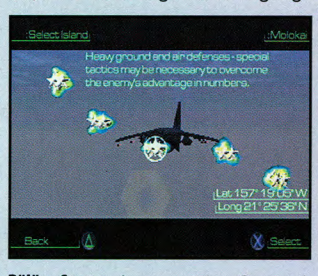
Sonsuz Cephane, Ölümsüzlük ve Bölüm Seçme





Sonsuz Cephane: Ana menüden Options'a girin. Options ekranında **R1, L1, R2, L2, R1'e basın.** Eğer kodu doğru girdiyseniz bip sesi duyacaksınız.

Ölümsüzlük: Ana menüden Options'a girin. Options ekranında **R1, L1, R2, L2, L1'e basın.** Eğer kodu doğru girdiyseniz bip sesi duyacaksınız.



Bölüm Seçme: Ana menüden Options'a girin. Options ekranında **R1, L1, R2, L2, Start'a basın.** Eğer kodu doğru girdiyseniz bip sesi duyacaksınız. Normal bir oyun başlatın. Select Island ekranında, Island seçmek için **Sol veya Sağ'a basın** ve görev seçin.

PlayStation

Spider-Man

Büyük Kafa, Sınırsız Ağ ve dahası...

Ana menüden Special'ı ve sonrasında Cheats'i seçin. Aşağıdaki hileleri aktif hale getirmek için karşılarındaki kodu girin. Eğer kodu doğru girerseniz, ekran titreyecek ve ekranın üstünde girdiğiniz hilenin adı görünecek. Hile aktif olduktan sonra Special ekranında Level Select seçeneği belirecek. The Movie Viewer ve Game Covers seçenekleri Gallery ekranında. (Eğer Enter Cheats ekranında kötü bir şeyler yazarsanız, Spider-Man onu silecek ve onu bir başkasıyla değiştirecek)

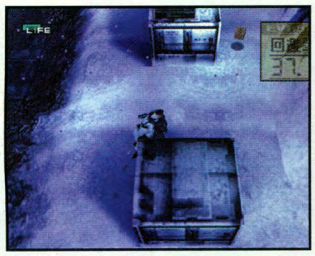
Not: _ bir boşluk anlamına gelir.

Büyük Kafa:	DULUX
Ölümsüzlük:	RUSTCRST
Bölüm Seçme:	XCLSIOR
Sınırsız Ağ:	STRUDL
Tüm Filmleri Açma:	WATCH_EM
Herşeyi Açma:	ELL_NATS

PC

Metal Gear Solid

Ölümsüzlük, Sonsuz Cephane ve dahası...

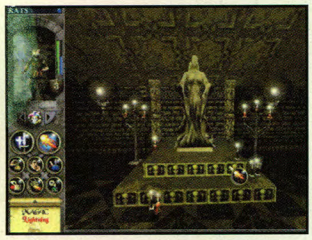


Oyunu –cheatenable parametresiyle çalıştırın ve aşağıdaki tuşlardan herhangi birini kullanın.

F7	Bölüme Tekrar Başlar
F6	Gözlem Mod'u
F4	Sonsuz Cephane
F2	Ölümsüzlük

PC

Wizard&Warriors

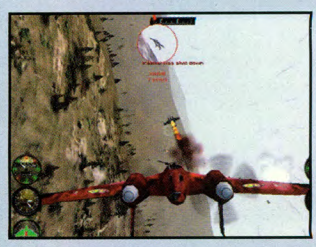
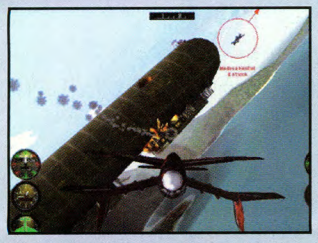


Oyuna 18 karakterle başlıyorsunuz ve her karakter için 200 altınınız var. Sürekli karakter ekleyin, parasını alın ve ardından silin. Böylece daha fazla altınınız olacak.

PC

Crimson Skies

Tüm Görevleri Açma

Campaign mod'unda mikrofona sağ tıklayın ve idaho yazın. Oyunun yeni menüsünde bütün görevler açık olacak.

PC

Mobil 1 Rally

A8 Şampiyonası, Arcade Mod Sürprizleri ve dahası...

4 numaralı oyuncunun adını aşağıdaki gibi girin (örneğin "World Class").

WORLD CLASS	A8 Şampiyonası
TURBO CHALLENGE	Tüm A8 Arabaları ve Yarış Mod'ları
ARCADE ACTION	Arcade Mod Sürprizleri
THROW ME A BONE	Citrean Saxo WRC Arabası

PC

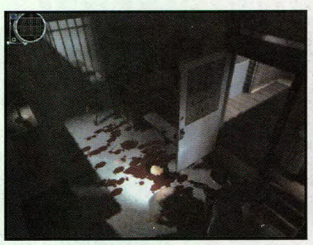
Ford Racing

Tüm arabalar için adınızı GIMMEGIMME olarak girin.

PC

Blair Witch Volume 1: Rustin Parr

Ölümsüzlük, Koca Kafa ve dahası...



F10'a basın ve hileleri girin;

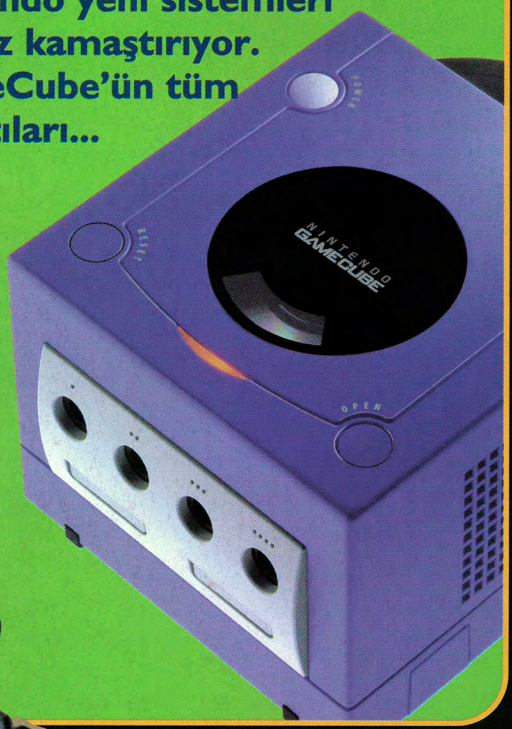
GODGAMES	Ölümsüzlük
MOREAMMO	Cephane
GOLDMODE	Gizli Mesaj
GETINTOMYBELLY	Bütün Silahlar
BIGHEAD	Koca Kafa
T2000	Terminatör Kıyafeti
GIVEMEFAITH	Tam Sağlık
NOD3D	Görünmezlik
COMBATISSCARRY	Kolay Dövüş

aralık

DOSYA KONULARI

NINTENDO 2001

Nintendo yeni sistemleri ile göz kamaştırıyor. GameCube'ün tüm ayrıntıları...



FINAL FANTASY IX

Yılın en çok beklenen RPG oyunun tüm detayları.

İşkence Testi

27 joystick geleneksel işkence testimizden geçtiler. Üzerlerine ketçap döktük, suya attık, ezdik ve çiğnedik... hayatta kalanlar var.

ve Onlarca İnceleme

Strateji Rehberleri

FINAL FANTASY IX

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

DINO CRISIS 2

Amacımız; kaybolmaya yüz tutmuş değerli medyaları dijital olarak korumaktır.

Bu medyalardan bir kazanç elde etmiyoruz.
Ayrıca "Yayıncı/İçerik Sahibi" kişi veya kuruluşların kendilerinden elde edilebilecek hiçbir şey sunmuyoruz.

Sitemizdeki içerikleri satan kimselere ödeme yapmayın.

Bize herhangi bir şekilde yardım etmek isterseniz lütfen sitemizi ziyaret edin.

retrofili.com

açıldı!

Her şeyi gördüğünüzü mü sanıyorsunuz?

Daha hiçbir şey görmediniz!

Her şey bu adreste!

www.gamepro.com.tr

GAMEPRO online

OYUNLAR BAŞLADI!

EA SPORTS™

SEASON 2001

PC CD

PlayStation

Aral®

ARAL İTHALAT

Tel: 0212 659 26 73

ANA DAĞITICI: EKOL BİLGİSAYAR

Tel: 0212 212 83 55 - 56